AÑO I NUMERO 2 DICIEMBRE 2011



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

Análisis
Super Mario Bros DX
Space Harrier II
Streets of Rage 2
Jackie Chan's Action Kung fu
TMNT Tournament Fighters
Alex Kidd in Miracle World

ESPECIAL TUROK

Revisión
Mortal Kombat
La película

Visión Periférica
Bongos DK

Número 02 – Diciembre del 2011



Índice

Maquetación y portada: kurai

Editorial

Bueno, pues aquí esta el numero 2 de **Bonus Stage Magazine.** Lo primero que quiero decir es dar las gracias a la gente que se ha bajado y leído la revista (ya sea por un foro o por facebook) y que ha dejado sus comentarios para animarnos a seguir o para comentar lo que no le ha gustado.

Nuestro primer número salió bastante bien, pero siempre hay posibilidad para mejorar y una de esas mejoras la habréis notado con tan solo echar un vistazo a este número. Toda la revista se ve mejor y con un estilo menos improvisado que el anterior, esto se debe a una nueva colaboradora llamada Kurai que se ha encargado de maquetar toda la revista dándole un toque mucho mas profesional que espero que os guste.

La segunda mejora ha sido el aumento del número de páginas gracias a la inclusión de una guía. Aunque me gustaría incluir una en cada numero no estoy seguro de hasta que punto es posible, debido a que una guía, por corto que pueda ser el juego, es algo que requiere muchas mas horas que el resto de secciones y no siempre se puede disponer de ese tiempo, por lo que posiblemente no sea una sección fija.

Las secciones del primer numero siguen estando, los análisis, la visión periférica, la revisión de películas, la medalla de plata (con un personaje hacia el que siento amor-odio) y también el especial, que tal y como delata la portada esta dedicado a Turok. El porque dedicárselo a una saga tan particular es principalmente porque aunque la mayoría de jugadores de una edad conocen a Turok (principalmente por los juegos en Nintendo 64) el personaje tiene una historia detrás bastante curiosa que quizás muchos no conozcan. Por otro lado es una saga con un futuro incierto debido a que el grupo que le dio vida en los juegos (Iguana) no existe actualmente como tal y uno no sabe cuanto tiempo pasará hasta que salga otro juego ya sea con el Turok que todos conocimos o con el que hay actualmente.

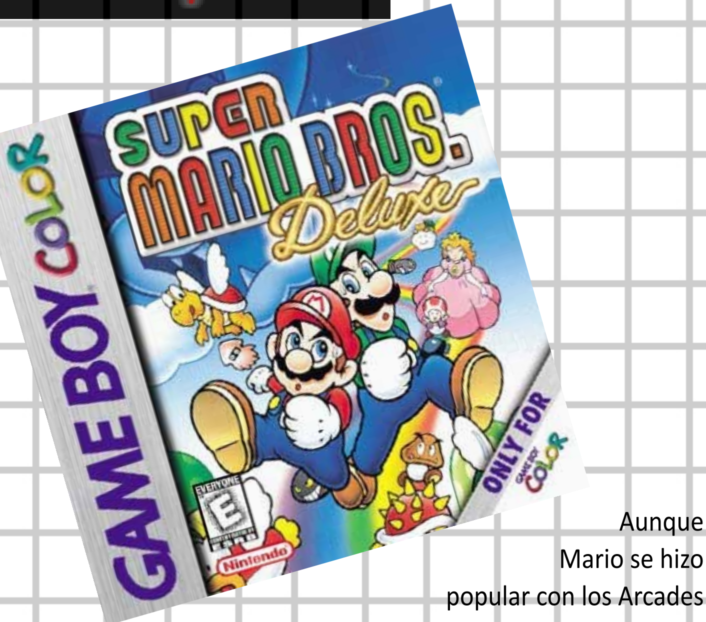
Para los siguientes números tenemos algunas ideas sobre nuevas secciones para intentar aumentar la variedad dentro de la revista, es posible que algunas de esas secciones se vaya alternando con las que ya tenemos o quizás salgan ambas a la vez en el mismo numero, aunque de momento solo son ideas y nunca se sabe en que se transformaran hasta que se vuelvan realidad

Como último comentario decir que todas las personas que quieran colaborar o ponerse en contacto con nosotros pueden hacerlo mediante facebook o mandando un mail a la siguiente dirección:

Bonussm@hotmail.com

Quien quiera colaborar en algo especifico solo tiene que enviar un mail comentando lo que le gustaría aportar y según lo que tenga pensado y la distribución del numero en curso poder llegar a un acuerdo para mejorar la revista entre todos.

Espero que disfrutéis de este número. **Skullo**





SUPER MARIO BROS. DX

Game Boy Color – 1/2 Jugadores - Plataformas – Nintendo 1999

Aunque Mario se hizo popular con los Arcades Donkey Kong y Mario Bros, cuando tocó el cielo por primera vez fue con Super Mario Bros, un juego de plataformas de NES con una jugabilidad endiablada para el que no pasa el tiempo.

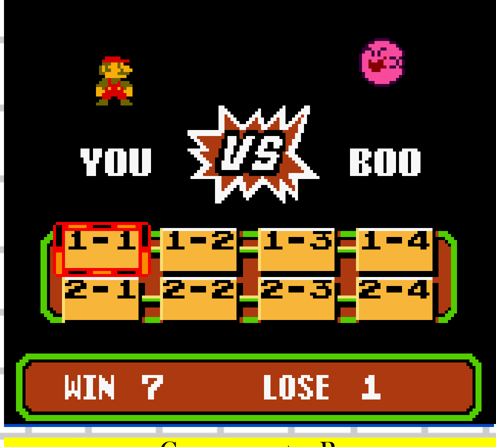
En esta ocasión voy a hablar de un juego que salió con la Game Boy Color y que aunque no lo parezca a simple vista no es una simple versión del de NES.



Los mismos gráficos que en NES



Peach y los Toads Rescatados



Carrera contra Boo

Gráficos

Lo primero que pensé cuando vi este juego fue ¿estamos de broma? ¿un juego exclusivo de Game Boy Color y tiene los mismos gráficos que la NES? No hay mas que mirar las imágenes para ver que el juego es igualito, es muy colorido si, pero ¿Por qué no han hecho un rediseño como hicieron en Super Mario All Stars? ¿Por qué Mario Land 2 tiene mejores gráficos si salió muchos años antes? La verdad es que cuando lo juegas no te lo preguntas, pero en cuanto lo ves por primera vez si que te parece que aunque sea una versión del clásico, no hace daño rediseñar los gráficos. Por otro lado, los sprites son grandes y coloridos, por ese motivo habrá que mover la cámara a veces para ver mas allá o por encima de nuestras cabezas. Todos los sprites nuevos que se han añadido en los modos de juego extra encajan perfectamente con la estética del de NES aunque están bastante mas detallados. Las diferentes ilustraciones del juego son muy buenas y a todo color.

Sonido

Al igual que con los gráficos, el sonido se mantiene del de NES, los mismos sonidos de toda la vida (que han permanecido a lo largo de la historia de Mario) y las mismas melodías.
Por suerte en los modos nuevos y menús disfrutaremos de nuevas músicas de buena calidad, y algunos sonidos nuevos (como la risa de Boo, o el sonido de Yoshi).

Jugabilidad

La misma que ha tenido siempre, intuitiva, adictiva y con una curva de dificultad ajustada, es bueno ver que lo mejor que tenia el juego sigue intacto. Los modos de juego nuevos también son muy jugables y adictivos.
Como contra podríamos decir que al verse menos pantalla que en la versión de NES habrá que manejar la cámara en algunas partes, ya sea dándole arriba o abajo para ver en esas direcciones, o Select para ponerla adelantada y comprobar que es lo que se nos viene encima. Esto puede hacer que en algunas partes tengamos que tener mas cuidado, pero tras un par de partidas lo haces sin darte cuenta.

Duración

Bueno, he dicho que lo mejor del juego era la jugabilidad, y lo es, pero justo después de eso, lo mejor seria la duración. Para empezar tenemos el juego clásico (con posibilidad de salvar partida) que son los 8 mundos cada uno dividido en 4 niveles, una vez pasado podemos jugar a la versión "estrella" que es mas difícil, igual que en la NES.

Pero por algo este juego se llama Deluxe y ese algo son los geniales modos extra que dispone.

Por un lado tenemos un modo versus para jugar contra otra per-



Cuidado con las setas venenosas

sona, que nunca esta de mas.

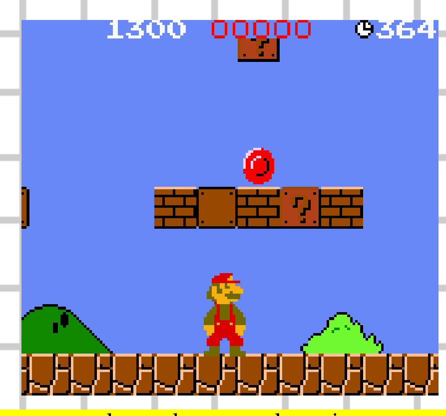
Luego tenemos el modo Challenge que es, para mí, lo mejor del juego. Este modo consiste en seleccionar cualquiera de las pantallas del Juego clásico (que nos hayamos pasado) y buscar en ella cinco monedas rojas, el huevo de Yoshi y encima batir un record de puntos (poco tiempo podremos perder). Esto hace que cada uno de los niveles tenga que ser rejugado bastantes veces pues es fácil cumplir los 3 requisitos en las primeras pantallas pero cuando ya hemos avanzado unos mundos es muy difícil y supone un reto importante completarlos. Por suerte no tendremos que cumplirlos todos a la vez y podemos ir rejugando las veces que queramos avanzando poco a poco.

Otro de los modos nuevos es You Vs Boo, que consiste básicamente en una carrera entre Mario y Boo (el fantasma) y que incluye elementos nuevos, como bloques que se activan y desactivan cuando los golpeamos o cuando pasa un tiempo determinado, pudiéndonos entorpecer o ayudarnos a avanzar mas rápido. La ventaja que tiene Boo es que puede atravesar todas las paredes, así que la carrera no es del todo justa y tocará esforzarse, si le ganamos irán saliendo Boos de otro color mas rápidos.

Además de todo eso el juego tiene algunas cosas mas, unas imágenes para imprimir que iremos sacando conforme salve-



Seleccion de nivel del modo challenge



busca las monedas rojas

mos a los Toad y a Peach, y un álbum de fotos que se irá llenando conforme vayamos jugando, siempre y cuando cumplamos los requisitos (algunas serán fáciles de sacar, pero otras requieren mucho esfuerzo)

Por si todo esto fuera poco hay mas, y es que si conseguimos superar unos determinados puntos en el modo clásico nos premiaran con el modo Super Mario Bros for Super Players ¿Qué que es? Pues nada mas y nada menos que una versión de Super Mario Bros The Lost Levels (el Super Mario Bros 2 Japonés) un juego bastante mas difícil que su primera parte que alargará considerablemente la vida del cartucho, pues es prácticamente otro juego mas.



el huevo de Yoshi

Conclusión

Poco mas se puede decir de Super Mario Bros DX, yo dudé bastante en comprármelo o no, pues me había pasado el juego tanto en NES como en Super Nintendo, pero tras probar los modos de juego extra y desbloquear el Lost Levels me dí cuenta que Super Mario Bros DX no era solo un "copiar y pegar" si no que había un esfuerzo por innovar y darle una vuelta de tuerca mas. Es un juego muy divertido, jugable y con una larga duración que recomiendo a cualquiera que le gusten los juegos de plataformas, incluso si se pasaron el original varias veces.



Pantalla de resultados

Skullo





SPACE HARRIER II

Mega Drive – 1 jugador – Arcade –SEGA 1988

Desde lo mas recóndito del sector 214 del universo llega una señal de auxilio desde un planeta en guerra, Fantasy Land es atacada por innumerables seres monstruosos, los habitantes de Fantasy Land luchan con valentía una guerra que ya tienen perdida.



Este enemigo aparecerá varias veces y cada vez mas rápido

En ese momento llega en su ayuda Space Harrier que tras captar la señal de socorro fue capaz de introducirse en el túnel del tiempo sirviéndose de la teleportacion intergaláctica para poder combatir contra los seres monstruosos y liberar Fantasy Land.
Nada mas encender la consola y tras el típico logo de Sega nos encontraremos con acción pura y dura mas o menos 30 o 45 min de acción otorgada de una dificultad bastante elevada. Poniéndote en la piel de Space Harrier deberás pasar a través de de 13 niveles, llegar hasta el Dark Harrier y derrotarlo para acabar con la guerra que asolaba el planeta Fantasy Land

Gráficos

En este cartucho de 1988 nos encontramos con una secuela de Space Harrier arcade de system 16 bastante decente, si es verdad que el personaje principal tiene una animación demasiado brusca y falta de frames, el efecto del suelo esta muy conseguido teniendo en cuenta que la mega drive no tenia ningún procesador o chip que se encargara de hacer modo7 o reescalado, sobre el reescalado de los enemigos es una técnica que se vio mucho en Mega Drive y que en Space Harrier quedo bastante bien teniendo en cuenta la fecha de salida del juego.
Aun así a Mega Drive le quedaba mucha potencia para poder haber hecho algo mucho



Los fondos son todos muy similares

mas vistoso sobre todo en cuanto a la cantidad de frames de animación que les faltan a los personajes.

Sonido
Siempre teniendo en cuenta que nos encontramos en 1988 y que su antecesor solo tenia una canción para todo el juego (aparte de la del boss), Space Harrier 2 cuenta con varias canciones para dar variedad, aun así no explota demasiado las capacidades del ym2126 de la consola, pero es innegable que las melodías acompañan perfectamente al jugador a lo largo del juego.



Los enemigos son molestos

Jugabilidad
Nuestro personaje obedece perfecta y rápidamente a todas las ordenes que le demos sin ningún problema, lo difícil en este juego es la profundidad y medir si estás o no a la altura del enemigo que viene, pero nada que no se pueda arreglar con un poco de habilidad por parte del jugador.

Dificultad
Por experiencia propia y por que hace poco que jugué el juego en mi Sega Mega Drive (nada de emulador) se me hizo bastante difícil tuve que repetir muchos niveles ya que el numero de vidas del que dependes se te hace bastante corto, así que este juego es uno de esos en el que deberemos entrenar tanto las manos como los ojos, por que hay que tener vista de lince y agilidad sobrehumana para terminarlo.

Duración
Contando que seguramente repetirás bastantes veces el juego se te hará mas largo de lo que ya es, pero si cuentas con la habilidad necesaria o de lo contrario ya llevas 2 días jugándolo, no tardarías mas de 45 o 50 min en pasártelo.

El juego consta de 12 niveles y el nivel 13 es un bossrun donde deberás de luchar con todos los bosses del juego y al final aparecerá Dark Harrier, el que después de haber superado todos los bosses del juego nos parecerá una ridícula prueba final.

Conclusión
Un clásico de Sega de los 80 en los salones recreativos, te puede gustar menos o mas, pero fue un gran descendiente del magnifico Space Harrier Arcade de System 16. Aun así habrían algunos aspectos por pulir como algunos gráficos y su sonido, pero fue de los primeros juegos de esta gran consola y aun estaba por descubrir todo su potencial.



pero no demasiado resistentes

SuperAru





STREETS OF RAGE 2

Mega Drive – 1/2 Jugadores – Beat em up - 1992

Un año después de derrotar a Mr. X, un jefe del crimen organizado, vuelven a haber disturbios y todo tipo de crímenes en la ciudad, secuestrando también a Adam Hunter, policía que ayudó en la lucha de hace un año.



Calles llenas de secuaces de Mr.X

Por lo visto no acabaron por completo con Mr. X, ha vuelto para tomar el control de la ciudad. Axel Stone y Blaze Fielding, dos policías, Max Thunder, amigo de Axel, y Eddie "Skate" Hunter (hermano menor de Adam) irán a salvarle y a acabar definitivamente con Mr. X.

Esta es la introducción de la segunda parte del beat'em up o juego de acción más famoso de Mega Drive, el cual se lanzó a finales de 1992. Deberemos superar ocho niveles repletos de enemigos para poder tener la oportunidad de combatir contra Mr.X.

Gráficos:

Los sprites de los personajes y los escenarios están bien conseguidos y bien detallados. Los personajes, sobretodo los protagonistas, cuentan con un buen número de animaciones en sus distintas posiciones y golpes.

Sonido:

Teniendo en cuenta el sonido general de Mega Drive y la época que corría, en este juego se consiguieron hacer unas voces decentes y unos sonidos bastante espectaculares, es posible que el sonido de algunos golpes fuera algo exagerado, pero así se nos introducía mejor en la situación y creaba ambiente.

Música:

Las melodías estaban bien hechas y eran pegadizas, era una buena banda sonora que merece ser recordada.



Incluso nos intentarán atropellar con motos

Jugabilidad:
Cada uno de los protagonistas tiene características y golpes distintos que hacen que se diferencien bastante entre ellos, tienen una amplia gama de movimientos sencillos de ejecutar que podemos usar según convenga, tienen varios movimientos distintos tanto en el suelo, saltando, como agarrando al enemigo.



Enemigos fuertes mezclados con otros mas flojos

El movimiento que debemos saber mejor su momento justo para usarlo son los dos especiales con A, ya que estos gastan energía y si no vigilamos podemos perder una vida. Se pueden combinar distintos movimientos llegando a crear buenos combos para quitarnos de encima rápidamente a los enemigos.

En este juego nos enfrentaremos a un sin fin de enemigos diferentes, con ataques distintos cada uno de ellos, no solo los jefes finales de cada nivel son peligrosos, durante los niveles aparecen bastantes enemigos fuertes y peligrosos que debemos vigilar.

Hay enemigos que llevan armas blancas (cuchillos, tuberías, espadas, shurikens), si derribamos un enemigo de estos, perderá su arma y la podremos coger y usarla o lanzarla, más movimientos para el repertorio de los protagonistas.



El modo Duelo, un jugador contra otro



¿Este enemigo final no os recuerda a alguien?

Duración:
El juego dura más o menos una hora y media, aunque es bastante rejugable, ya que a cada partida se le puede ir subiendo la dificultad hasta llegar a completar el juego en la dificultad mas difícil (mania, para poder jugar en esta dificultad hay que entrar en opciones con el mando del segundo jugador mientras mantenemos pulsados A y B), así que para conseguir acabar el juego en la dificultad más alta se pueden tardar bastantes horas.

Además pueden jugar dos jugadores para completar el juego o para luchar entre ellos en el modo duelo.

Conclusión:
Este juego es de los mejores juegos de acción que hay en el catálogo de Mega Drive, nos hará pasar un buen rato divertido en compañía de otra persona, o bien podremos proponernos retos intentando completar el juego en las dificultades más difíciles.



El crimen organizado tiene tecnología a la última

El Mestre

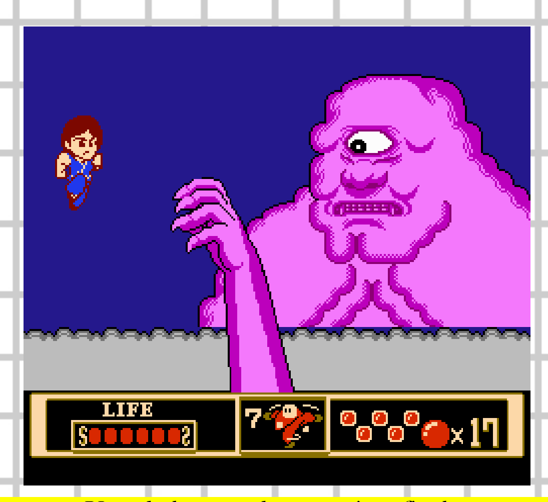


JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

NES – 1 Jugador – Plataformas – Hudson 1990



Lo de poner a actores o artistas marciales famosos protagonizando un juego no es nuevo, ya existía en Atari el mítico Chuck Norris SuperKicks por poner un ejemplo. Lo malo de estos juegos es que al igual que los basados en películas suelen



Uno de los grandes enemigos finales

atraer al publico por el nombre mas que por la calidad, así que cuando aparece un juego de calidad basado en un actor famoso nos encontramos ante un caso poco común, afortunadamente este es uno de ellos.
Según la historia del juego, Jackie Chan y su hermana Josephine están paseando tranquilamente, cuando el malo de turno deja K.O. a Jackie y secuestra a su hermana, argumento que no esta basado en ninguna película particular de Chan y que tampoco es como para tirar cohetes, pero como solo es la excusa para jugar al juego poco importa.
A partir de ese momento manejaremos a Jackie Chan que recorrerá diversos escenarios hasta encontrar a su hermana y darle una lección al malo de turno, en un juego de plataformas en el que tendremos que usar nuestro Kung Fu y nuestras habilidades especiales para sobrevivir.

Gráficos

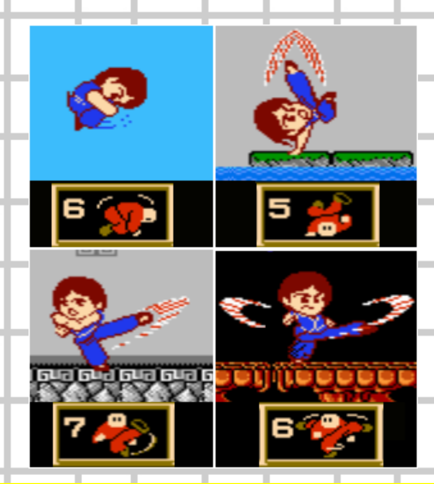
Geniales, los gráficos del juego son grandes, coloridos y graciosos, es cierto que el protagonista no se parece en nada a Jackie Chan, pero podemos ver como cambia su cara según estamos en las diferentes situaciones, como abre la boca cuando pega, o como pone caras raras cuando recibe daño. Los enemigos son mucho mas simples, hay de varios tipos, pero no poseen animaciones tan buenas, los enemigos finales tienen un gran diseño y son todos de gran tamaño (la mayoría ocuparan casi media pantalla) y también con animaciones graciosas en algunos casos.
Los escenarios del juego son bastante variados, cuevas de lava, de hielo, interior de templos, ríos en los que nos arrastra la corriente, nubes en la que vamos rebotando, todo esta muy cuidado.



los "Hadokens" son limitados

Sonido

Las melodías del juego son muy buenas, desde la primera canción hasta la de los enemigos finales, son pegadizas y muy diferentes entre ellas, como contra podemos decir que algunas se repiten, pero son muy buenas. Los efectos de sonido son muy básicos, aunque hay bastante variedad no puede decirse que sean nada del otro mundo.



las habilidades extra de Jackie

Jugabilidad

Excelente, se me hace raro ver un personaje tan manejable en NES, aunque sus controles son básicos (un botón para saltar y otro para pegar) están muy bien llevados a cabo, por ejemplo cuando saltamos podemos mover a Jackie libremente para caer donde queremos, incluso podemos presionar abajo para que baje rápidamente (esto nos puede librar de mas de un ataque enemigo) en el momento de dar los golpes nos encontramos con una variedad similar, podemos pegar de pie, agachados, en el aire, incluso pulsar el botón de pegar y lanzar una bola de energía (al estilo Hadoken de Ryu) .Además de esto, las ranas que nos encontremos pueden darnos alguna de las 4 habilidades extras de Jackie, que se ejecutan presionando arriba y el botón de pegar y nos facilitaran mucho la vida, lamentablemente tanto las técnicas especiales como los "Hadokens" son limitados. En resumen, el personaje responde perfectamente.



Los bonus nos darán mas continuaciones



Josephine, la hermana de Jackie

Duración

Aquí llegamos al único punto al que se le pueden poner pegas, el juego tiene 5 mundos, cada uno dividido en unas cuantas fases y no es demasiado difícil avanzar, de hecho en la primera partida posiblemente ya pasemos del primer mundo, aunque claro es un juego que hay que pasarse de una sentada pues no hay passwords ni nada por el estilo. Para lograrlo tenemos 1 vida y 5 continuaciones (vamos que son como 5 vidas) y con eso nos tenemos que apañar (Podemos ganar mas continuaciones en los Bonus y rellenar nuestra energía con las bolas que dejan los enemigos) y os aseguro que en los últimos niveles tendremos que ir con mucho cuidado.

En cuanto a la dificultad de los enemigos finales, inicialmente es bastante baja, no oponen mucha resistencia, salvo el ultimo que es bastante puñetero y nos puede tocar las narices mas de lo deseado (a mi me costó bastante).

Así pues la dificultad del juego empieza siendo baja y sube gradualmente, los últimos niveles son exigentes



los pájaros son muy molestos

pero tampoco son imposibles, aun así mas de una vez nos quedaremos sin vidas a mitad del camino y tocara volver a empezar.

Conclusión

Jackie Chan's Action Kung Fu es un juego genial, aunque te lo hayas pasado apetece volver a jugar, pues no se hace pesado y siempre dan ganas de echar otra partida.

Si a este juego le quitas a Jackie Chan sigues teniendo un juego divertido y con un apartado técnico muy bueno, de hecho siempre que jugaba pensaba que ojala hubieran hecho un juego así pero de Dragon Ball.





TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Super Nintendo – 1/2 Jugadores

Lucha – Konami 1993

Kevin Eastman y Peter Laird crearon a cuatro tortugas a finales de los 80 que rápidamente dieron el salto a la pantalla de televisión y de ahí saltaron al cine. El éxito de las tortugas fue enorme y naturalmente aparecieron cientos de productos relacionados con ellas incluyendo una buena cantidad de videojuegos.



Los escenarios son muy variados

El juego que voy a analizar supuso prácticamente el final de las tortugas "clásicas" en las consolas, para ello Konami decidió cambiar el estilo beat em up por la lucha uno contra uno. Teenage Mutant Ninja (o Hero) Turtles Tournament Fighters tuvo 3 versiones una en NES, otra en Mega Drive y la que salió mejor parada de todas en Super Nintendo.
En este titulo veremos a un total de 10 personajes (mas dos ocultos) pelearse al mas puro estilo Street Fighter II. Esos personajes son las 4 tortugas, Shredder, Wingnut, War, Chrome Dome, Aska, Armagon y quedando como jefes Rat King y Karai. Como se puede apreciar son personajes bastante desconocidos y es que la mayoría están sacados de los comics, excepto Aska que es un personaje totalmente nuevo.

Gráficos

Los gráficos están muy cuidados, los personajes tienen un buen tamaño (típico en los juegos de lucha) y suficientes frames de animación, además de tener unos diseños muy buenos y una buena selección de colores. Los escenarios también tienen muchos detalles y son muy variados, la mayoría tienen personajes conocidos animando el combate (soldados del pie, Rocksteady, Bebop, Casey Jones, Baxter, Mousers, los Neutrinos…) o elementos que le dan a cada pantalla un toque único (como el caso del sapo gigante en la pantalla de Aska o el pulpo en la de Armagon)

Sonido

Las músicas del juego son muy buenas y casi siempre pegan con el personaje o el escenario donde se desarrolla el combate. El tema de Shredder define perfectamente lo peligroso que es el personaje o el tema de War su manera salvaje de pelear. Lamentablemente no todas las melodías son tan buenas y algunas se olvidan fácilmente.
El apartado sonoro es bastante correcto, los golpes y sonidos de las técnicas especiales cumplen, y cada personaje tiene sus propias voces (salvo las tortugas que comparten voz) que oiremos cada vez que hacen alguna de sus técnicas o reciben golpes. Como curiosidad decir que en la versión japonesa las tortugas tienen otra voz.



Donatello haciendo su Ultimate Attack

Jugabilidad

Cuando sacas un juego de lucha tienes dos maneras de hacerlo, la primera es “hacer un Street Fighter II” y la segunda intentar hacer algo completamente diferente. Konami se decantó por la primera opción, quizás para hacer que la gente se adaptara mas rápidamente al juego. Las técnicas especiales siguen los patrones básicos del Street Fighter y todos los juegos que le siguen, de hechos muchas de ellas ya las habremos visto en el juego de Capcom, pero Konami sabia que tendría que incluir algo nuevo para



Hay que rescatar (otra vez) a Splinter y April

llamar la atención y siguiendo el camino iniciado por Art of Fighting incluyó una segunda barra para poder hacer un “Super” (Ultimate Attack). Esto que parece una tontería fue algo bastante nuevo ya que la mayoría de juegos no la tenían y para colmo los Ultimate Attacks eran muy originales siendo completamente distintos a los ataques de los personajes en la mayoría de ocasiones.
Dejando de lado los ataques especiales y Ultimate attack, el juego usaba solo 4 botones, dos puñetazos y dos patadas, y el ritmo de los combates era bastante rápido. Llenar la barra de Ultimate Attack no era sencillo inicialmente porque subía muy poco, pero si el rival se cubría nuestros golpes podíamos llenarla a toda velocidad, por este motivo podían verse varias veces en un Round aunque debido a su poder destructivo si conseguías darle al rival lo mas posible es que lo mataras. Como punto negativo diría que los personajes pueden quedar en Stun (pajaritos) con bastante facilidad y que aunque el equilibrio general entre los personajes es bastante bueno, algunos golpes parecen tener demasiada prioridad contra otros. Los jefes finales no fueron equilibrados para el modo versus de manera que tienen todo a su favor en caso que los seleccionéis.



¡Bebop deja de animar y sal a pelear!



Clásico Bonus de romper cosas

Duración

El juego tiene el clásico modo Arcade (seleccionas un personaje, ganas al resto y ves el final) Versus (contra un amigo), Historia (solo puedes usar a las tortugas y tienes que rescatar a April y Splinter) y Watch (la consola maneja los dos personajes y tu ves como pelean) además del modo de Opciones.
No son muchos modos, pero es lo que solían tener estos juegos, al menos el modo historia le daba un toque interesante porque tenia continuaciones limitadas, aparecían las tortugas “malvadas” (que eran iguales que las buenas pero de otro color) veíamos a April o Splinter en los escenarios y en las escenas que salían entre los combates y no se podían usar los Ultimate Attack.
La diferencia entre personajes es mas o menos como lo era en todos los juegos por aquella época, sus 3 técnicas especiales y su Ultimate attack, aunque también tienen cualidades únicas (War salta mas que el resto, Wingnut puede desplazarse rápidamente por el aire y las 4 tortugas pueden evitar ser golpeadas haciendo volteretas, etc).

Conclusión

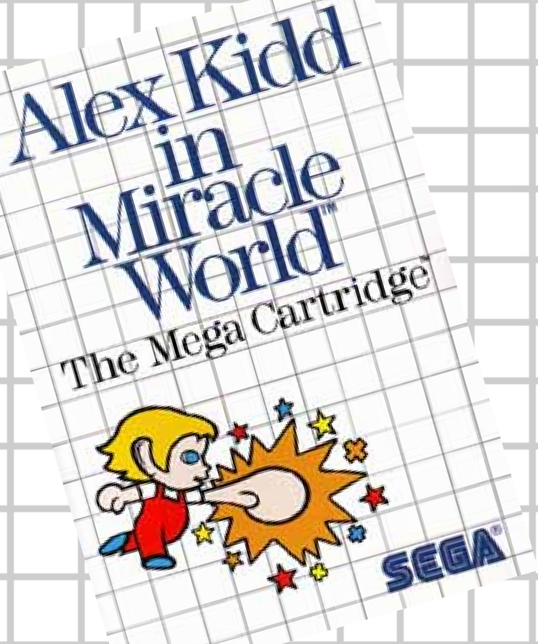
Tournament Fighters es un buen juego, pero no tuvo demasiada popularidad en su momento ¿los motivos? Pues seguramente el hecho de ser demasiado similar al Street



Los dos jefes peleando ante Baxter y Casey

Fighter II no fue tan positivo como pensaron en Konami o quizás tampoco fue buena idea el hecho de diferenciar las versiones de Super Nintendo y Mega Drive, si hubieran sido ambas el mismo juego seguramente habría sido mejor recibido. No incluir a personajes como Krang, Casey Jones o algunos de los mas conocidos también pudo alejar a algunos fans de las tortugas, pero sobretodo diría que lo que pasó fue que las tortugas ya no tenían tanta popularidad y que todos querían otro beat em up como el genial Turtles in Time. Pese a todo eso, si os gustan los juegos de lucha deberíais probarlo, no os decepcionará.

Skullo





ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Master System – 1 Jugador

Plataformas – SEGA 1986

Alex Kidd está estudiando el arte marcial shelcore en el Monte Eterno y gracias a él es capaz de hacer añicos las piedras. Tras finalizar su adiestramiento Alex kidd abandona el Monte Eterno, cuando por el camino, un hombre moribundo le explica que la ciudad de Radaxian esta en peligro. El hombre confiere a Alex kidd un mapa y el medallón de la piedra solar. Tras esto, nuestro protagonista decide encaminarse en una muy difícil aventura para salvar la ciudad de Radaxian viajando a través de todo Miracle World.



Los gráficos son alegres y coloridos

Durante su viaje, Alex kidd se entera de que él es el verdadero príncipe de Radaxian, pero fue raptado de niño por un hombre malvado (Janken) que tomó la ciudad de manera tiránica encarcelando al príncipe Egle. Alex kidd decide ir a derrotar a Janken para liberar al pueblo y a su hermano.

Gráficos

En este pequeño gran cartucho podemos ver de lo mejorcito para Master System, con tan limitada paleta de tan solo 32 colores, (16 para sprites en movimiento y 16 colores para fondos) en Alex kidd podremos observar un muy buen uso de esos escasos colores. También podemos ver un buen numero de sprites en pantalla. En conjunto quedo un gran resultado.

Sonido

El sonido en Alex Kidd esta a la altura del resto del catalogo de Master System, ni sobresale ni se queda atrás, aparte de la calidad hay que decir que la música es una buena composición y os



El control responde bien en todas las situaciones

aseguro que después de jugar un rato tarareareis alguna de las canciones que escucharemos a lo largo de este gran juego.

Jugabilidad

La jugabilidad esta tremendamente cuidada, lo he rejugado este juego para este análisis y he de decir que responde perfectamente, asi que si jugáis y os matan, no es culpa del juego, si no de que no sois lo suficientemente buenos. Por contra nos encontramos con una alta dificultad que irá subiendo gradualmente, así que si queréis sobrevivir a las últimas fases mas vale que guardéis vidas, por que os pelaran muchas sobre todo en el castillo.

Duración

Para un juego de 1986, 17 fases me parece un muy bueno numero, además que repetiremos y repetiremos hasta poder alcanzar el nivel de habilidad y pericia suficiente para poder acabarnos el juego. Así que del tirón podría durar cerca de 45 min, pero gracias a la dificultad del juego, pasaremos un poco mas delante del televisor antes de poder ver el final de Alex Kidd.

Conclusión

Este juego es una maravilla a pesar de las limitaciones de la Master System, un juego que incorpora unos buenos gráficos, una música muy pegadiza que acompaña perfectamente, una jugabilidad perfecta seguida de una dificultad bastante grande, y una historia curiosa, la mezcla de todo esto sale Alex Kidd. Aunque este juego vendiera muchas Master System y fue un gran culpable a que muchos de nosotros acabara comprando luego una Mega Drive, Sega olvido a este gran personaje en 1990 y desde entonces solo lo hemos podido ver en sega Superstar Tennis, una lastima, esperemos que en el futuro y con tanto wiiware y juego arcade, le den una oportunidad a la que una vez fue su mascota y lidero la 8 bits de sega.





La última fase nos pondrá contra las cuerdas casi todo el tiempo



Uno de los personajes mas queridos de SEGA



La mítica moto de Alex Kidd

SuperAru

DK BONGOS



En el año 2003 salió este periférico de Game Cube, unos tambores con un micrófono incorporado que fueron pensados para una serie de juegos musicales protagonizados por Donkey Kong.

Los DK Bongos (también conocidos como Kongas o TaruKongas) son de plástico y de un tamaño bastante grande aunque no pesan demasiado, ese tamaño también los hacen duraderos y difíciles de transportar (como suele pasar con los periféricos musicales). Las partes a golpear son suaves y blandas, aunque muy resistentes (están pensadas para llevarse manotazos) aunque se recomienda usarlas solo con las manos (nada de baquetas ni palos…).



Donkey Konga

¿Cómo funciona esto?

El DK Bongo tiene un único botón (el Start) para permitirnos iniciar (y pausar) los juegos, también tiene un micrófono que esta pensado básicamente para detectar sonidos, ya que en varios juegos deberemos dar palmadas al jugar (aunque cualquier sonido fuerte lo activará, incluso un golpecito en el lateral del bongo será dado por valido como "palmada") y luego tienes los dos barriles que hacen de tambores, cada uno son un "botón" diferente que se activara cuando lo presionemos. Así pues el mecanismo de los bongos es darle manotazos a los tambores y dar palmadas para activar el micrófono, obviamente en cada juego tienen una función diferente.

Jugar con los DK Bongos es muy divertido y, como suele pasar con los periféricos musicales, en cuanto tienes práctica se convierte en algo muy instintivo, aunque seguramente tengas que parar a descansar de vez en cuando.

¿A que se puede jugar con esto?

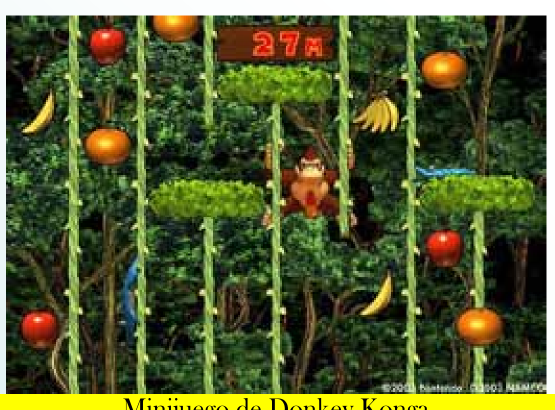
Tan solo hay 4 juegos disponibles para los DK Bongos, tres de estos juegos son musicales y el cuarto es un extraño juego de plataformas, al ser tan pocos comentare por encima lo que nos ofrece cada uno.
Donkey Konga (2003) fue el juego que nos dio a conocer los Bongos que venían junto con él en un pack. El



Minijuego de Donkey Konga

mecanismo del juego es bastante sencillo, hay unos barriles con un dibujo que van de derecha a izquierda (donde esta Donkey Kong con sus DK Bongos) en el momento que ese barril llegue a la zona marcada tendremos que golpear el Bongo adecuado (amarillo el izquierdo, rojo el derecho y si es rosa, ambos a la vez) en caso que salga una explosión azul tendremos que dar una palmada, y si es una nota muy larga tenemos que hacer un redoble con uno o dos tambores (según su color).

Con ese procedimiento iremos marcando el ritmo de las canciones que escuchemos, ganando monedas y desbloqueando niveles más difíciles. En Donkey Konga hay mas de 30 canciones para jugar tanto en solitario como acompañados (se puede jugar hasta 4



Minijuego de Donkey Konga



Donkey Konga 2

jugadores). Las canciones y su numero varían según la versión del juego (Europea, Americana o Japonesa) y son una mezcla entre temas conocidos de Pop, Rock, música clásica y temas de Nintendo. Además de los temas musicales tiene varios minijuegos (para 1 o 2 jugadores)



Minijuego de Donkey Konga 2

Donkey Konga 2 (2004) es la continuación directa del primer juego, es mas de lo mismo pero con canciones diferentes (unas 30 otra vez) una vez mas, las canciones varían según la versión del juego y siguen estando divididas en categorías (Nintendo, Música clásica, Pop, Rock….). También posee modo multijugador y minijuegos.

Donkey Konga 3 (2005) es la tercera y última entrega de la saga, su desarrollo es igual que las otras dos. No salió de Japón así que no hay 3 versiones con canciones diferentes. Aunque este juego posee mas de 50 canciones entre ellas varios openings de series de anime (Dragon Ball Z, Naruto, Detective Conan o Bobobo por ejemplo).



Donkey Konga 3



Donkey Kong Jungle Beat

Donkey Kong Jungle Beat (2004) es un juego de plataformas con el DK Bongo, en el juego pasaremos diferentes niveles saltando, agarrándonos a lianas, luchando contra gigantescos enemigos y teniendo combates de boxeo contra otros Kongs. Es un juego muy directo, intuitivo y divertido, conforme juguemos nos darán medallas para desbloquear nuevos niveles hasta llegar al final del juego. Lamentablemente este juego no tiene modo multijugador ni ninguna secuela, aunque fue relanzado para Wii.

Donkey Kong Barrel Blast iba a ser el quinto juego en usar los Bongos, esta vez era un juego de carreras (al menos le daban variedad al asunto) pero lamentablemente se canceló y terminó saliendo para Wii.



Donkey Kong Jungle Beat

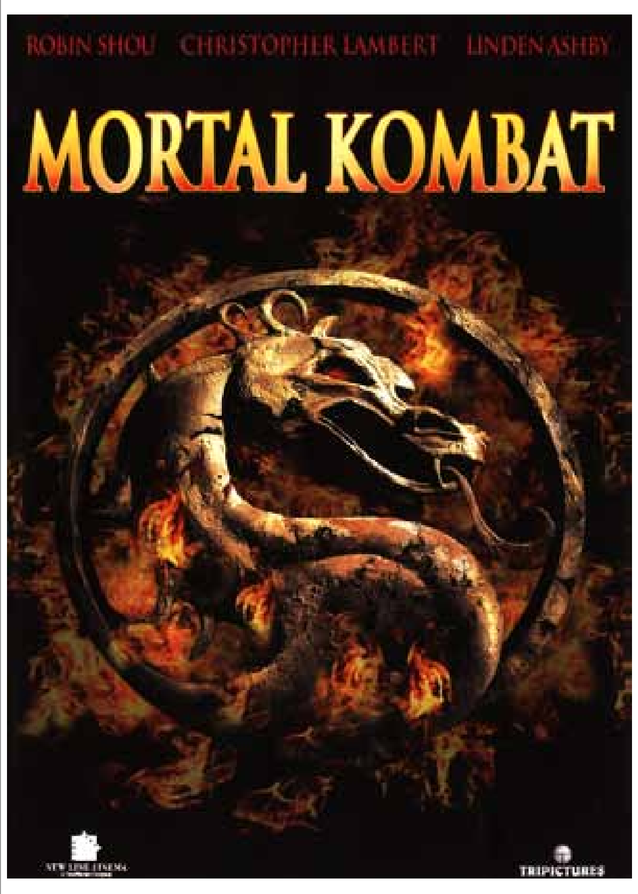
En resumen, los DK Bongos son uno de esos periféricos que no se llegaron a explotar del todo, pese a que jugar con ellos es muy divertido, si no los habéis probado nunca y tenéis la oportunidad de hacerlo, ni lo dudéis.



Donkey Kong Barrel Blast (Wii)

Skullo

MORTAL KOMBAT



Como todos sabemos, Mortal Kombat fue un juego de lucha creado por Ed Boon y John Tobias, que se hizo famoso por el uso de actores "reales" como gráficos y por su enorme cantidad de violencia, ganando popularidad y criticas negativas por partes iguales. Dicho esto, comparemos la historia que nos ofrecía el juego, y la película.

Historia del videojuego:

Mortal Kombat es un torneo en el que se decide el destino de la tierra, si el bando del Mundo Exterior gana 10 torneos seguidos, el Emperador podrá tomar la tierra. Para evitar eso, diferentes luchadores de la tierra participan en el torneo.

Historia de la película:

Una serie de luchadores son invitados a un torneo que resulta ser el Mortal Kombat, Shang Tsung lleva ganados 9 torneos y si gana este, la tierra pasará a ser propiedad del Emperador. Liu Kang, Sonya Blade, Johnny Cage participan por sus propios motivos.

A simple vista parece que la historia coincide bastante, eso es mucho si tenemos en cuenta los antecedentes (Super Mario Bros y Street Fighter la última batalla).

A mediados de los 90, se hizo una película de imagen real de uno de lo videojuegos mas famosos de toda la historia, Street Fighter. La película resultó ser una decepción monumental y nos volvió a enseñar que no debemos fiarnos de las películas basadas en videojuegos. Antes de que nos recuperáramos de semejante engaño apareció otra mas, esta vez basada en el polémico Mortal Kombat ¿nos querían tomar el pelo dos veces seguidas? ¿Se parecería en algo al videojuego?

Ficha de la película

Titulo: Mortal Kombat
Dirección: Paul W. S. Anderson
Producción: Lawrence Kasanoff y Lauri Apelian
Guión: Kevin Droney
País: Estados Unidos
Año: 1995
Duración: 100 minutos



Cuando salió esta película ya había salido a la venta el Mortal Kombat II (en los créditos se anuncia el Mortal Kombat 3), pese a ello esta centrada casi en su totalidad en la primera parte, aunque hay algún detalle basado en la secuela.

RESUMEN DE LA PELICULA

Tras enterarse de la muerte de su hermano, Liu Kang vuelve a China con la intención de matar al responsable, que no es otro que el hechicero Shang Tsung. Seguidamente la escena cambia a Hong Kong, donde Sonya Blade y Jax están tratando de capturar a Kano, responsable de la muerte de un compañero. Seguidamente pasamos a Los Angeles, donde Johnny Cage esta grabando una de sus películas, debido a los periódicos todos lo consideran un farsante, por lo cual su maestro (que es en realidad Shang Tsung transformado) lo convence de que tome un barco que lo llevará a un torneo donde podrá demostrar que realmente es un buen luchador.

En ese momento Liu Kang se reencuentra con su abuelo y este le cuenta que el Mortal Kombat se va a celebrar. Liu Kang no cree en eso alegando que son antiguas leyendas y que tan solo quiere participar para vengar a su hermano, en ese momento aparece Raiden que le echa en cara que se marchara a Estados Unidos por miedo al Mortal Kombat, pero que ahora ha vuelto tan solo por venganza y no para cumplir su destino. Liu Kang decide participar y se encuentra con Johnny Cage (que es el recurso humorístico) y junto con otros luchadores que buscan gloria toman el barco que los llevara a la isla donde se celebra el torneo, Sonya entra al barco persiguiendo a Kano. Los tres protagonistas se encuentran a Tsung que les presenta "amablemente" a Sub Zero y Scorpion que trabajan para el, Raiden impide la pelea, pues eso esta prohibido por las reglas del Mortal Kombat.

Una vez en la Isla se nos presenta otro personaje, la princesa Kitana (que no aparecía en el primer juego) y Tsung, consciente de que puede traicionarles manda a Reptile (que esta en su forma de lagarto) que la vigile e impida que se comunique con los luchadores. Tras esto, se hace la presentación del Mortal Kombat, quien gane a sus adversarios podrá pelear contra el actual campeón, el príncipe Goro y al día siguiente empieza el torneo con un montón de peleas seguidas.

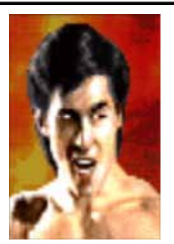
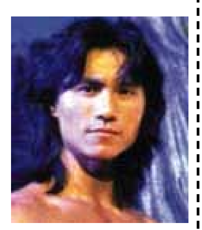
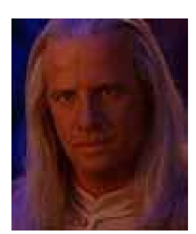
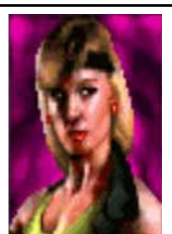
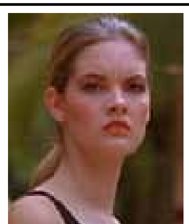
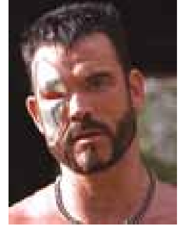
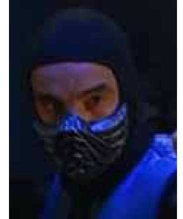
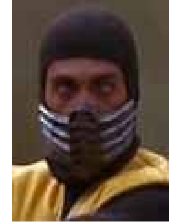
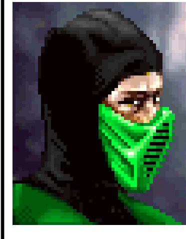
La primera pelea es entre Liu Kang y un tipo del que no se sabe ni el nombre, una pelea de bonita coreografía que acaba con la derrota del desconocido, todo esto es una simple excusa para demostrar como Shang Tsung absorbe el alma de sus rivales. El siguiente combate es entre Sonya y un Kano tremendamente fanfarrón que encuentra la muerte entre las piernas de Sonya. Tras esto es turno de Johnny, que tiene que enfrentarse a Scorpion, el ninja amarillo hace gala de su clásico movimiento del videojuego (la voz en la versión original la puso el propio Ed Boon) y el combate termina en una zona llena de esqueletos donde Johnny ha de intentar sobrevivir al clásico fatality de Scorpion escupiendo llamas, Johnny consigue la victoria. Seguidamente tenemos un combate entre Kitana y Liu Kang, que solo vale para que esta le dé algunos consejos para que pueda vencer en su próximo combate. Este combate es contra Sub Zero, Liu Kang lo mantiene a raya hasta que el ninja azul decide usar sus poderes de hielo, momento en el que los consejos de Kitana le darán la victoria. Tras esto tenemos un combate entre uno de los luchadores que no salen en el juego (que al parecer es un luchador famoso al que solo reconoce Johnny Cage) contra el Príncipe Goro, victoria para el Shokan y otra alma en el contador de Shang Tsung. Tras contemplar esto Raiden les dice que jamás podrán ganar el torneo si no afrontan sus miedos, dicho esto Johnny Cage desafía a Goro, y tras hace el clásico "cascanueces" del videojuego consigue que el bicho de 4 brazos le persiga y así poder ganarle. Al ver como están saliendo las cosas Shang Tsung decide secuestrar al Sonya y usar un portal para ir al Mundo Exterior (en claro homenaje a Mortal Kombat II) siendo seguido por Liu Kang y Johnny Cage. Una vez en el mundo exterior Kang se enfrenta a Reptile (que se dedica a acechar a los protagonistas) que tomara la forma de ninja verde en este combate, Liu Kang gana y por fin llegan a donde esta Shang Tsung guiados por Kitana.

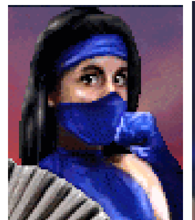
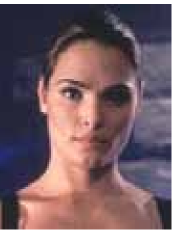
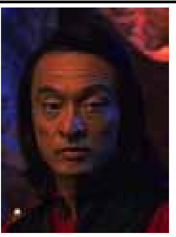
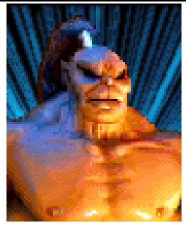
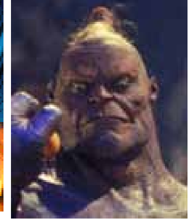
Tsung desafía a Sonya Blade (a la que tiene atada) esta se niega a pelear, pues si acepta el desafío y pierde, la tierra será del Emperador, pero no pasa nada porque Liu Kang si acepta el desafío y tendremos por fin la batalla final. Shang Tsung demuestra ser un tipo duro, capaz incluso de invocar a los guerreros que ha absorbido para que peleen por el, tras deshacerse de ellos Liu Kang y Shang Tsung pelean en una zona elevada, mientras en el suelo de la parte inferior salen unos bonitos pinchos sobre el logo de Mortal Kombat. Tsung intenta engañar a Kang tomando la forma de su fallecido hermano, esto no funciona y Kang termina lanzado al hechicero a los pinchos. Han salvado la tierra, y regresan a casa para observar que el Emperador esta enfadado y planea invadirla.

FIN



ASÍ SON LOS PROTAGONISTAS:

 	**Liu Kang (Robin Shou):** Es un monje que vuelve a su hogar tras haberlo abandonado por no ser capaz de soportar ser el elegido para luchar en Mortal Kombat. Al igual que en el videojuego resulta ser el vencedor y el favorito de Raiden. Físicamente Shou recuerda a Kang, aunque no era difícil por ser un personaje bastante genérico.
 	**Raiden (Christopher Lambert):** Dios del trueno, defensor del Reino de la Tierra, no participa directamente en el torneo (en el juego si lo hacia) pero protege a sus luchadores. Físicamente hay diferencias, en el juego no se le ve el pelo y siempre lleva el gorro, en la película el gorro lo lleva solo al principio y lleva el pelo suelto. En ambas versiones demuestra tener poderes eléctricos y la habilidad de teletransportarse.
 	**Johnny Cage (Linden Ashby):** Cage es un actor que entra en Mortal Kombat para demostrar su potencial como luchador, en el juego viene a ser lo mismo. Aunque la ropa de la película no tiene que ver con la del juego, si que luce sus características gafas de sol además de ejecutar algunas de sus técnicas.
 	**Sonya Blade (Bridgette Wilson):** Sonya es una chica de fuerte carácter que busca vengarse de Kano por haber matado a su compañero. En el juego es miembro de las fuerzas especiales y posee la misma historia, la única diferencia entre ambas versiones es la ropa.
 	**Kano (Trevor Goddard):** Ladrón, asesino, mercenario, Kano se mueve por los bajos fondos como pez en el agua. El original tiene una historia casi idéntica, aunque en el juego no muere y en la película si. El aspecto de ambas versiones contrasta principalmente en su ropa y pelo, en Mortal Kombats posteriores el aspecto de Kano seria muy parecido al de la película.
 	**Sub Zero (François Petit):** Sub Zero, rival de Scorpion y siervo de Tsung, su principal habilidad es congelar a sus rivales. En el juego Sub Zero es un miembro de los Lin Kuei que en el pasado mató a Scorpion y muere peleando contra el.
 	**Scorpion (Chris Casamassa):** Rival de Sub Zero, y siervo de Tsung. Aunque en la película no se comenta si esta vivo o muerto termina mostrando su verdadero aspecto de esqueleto en llamas. En el juego Scorpion es un espectro que quiere vengar su muerte a manos de Sub Zero.
 	**Reptile (Keith Cooke):** es un lagarto siervo de Tsung, termina peleando contra Liu Kang usando su apariencia de Ninja. En el juego es un personaje secreto, siendo Mortal Kombat II su primera aparición “jugable” donde se demostraba que en realidad es una especie de lagarto. Durante casi toda su historia ha sido siempre siervo de alguien mas poderoso

		**Kitana (Talisa Soto):** El Emperador dominó su Reino, mató a sus padres y la tomó como hija adoptiva, no quiere que a la Tierra le pase lo mismo que a su Reino. Kitana apareció por primera vez en Mortal Kombat II y también es hija adoptiva de del Emperador, al igual que en la película ayuda a Liu Kang y cambia de bando.
		**Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa):** Hechicero que absorbe las almas de sus victimas, es un siervo del Emperador y el responsable de que se ganen los Mortal Kombats. En el juego tiene la misma historia y aunque su aspecto es de un anciano, en Mortal Kombat II salía rejuvenecido.
		**Goro:** Es un guerrero Shokan que sirve al Emperador y por tanto a Shang Tsung. Es el campeón vigente de Mortal Kombat acumulando 9 victorias consecutivas, tanto en el juego como en la película su historia es la misma y su aspecto similar. Aunque en el juego lo derrota Liu Kang y en la película Johnny Cage

CONCLUSION:

Mortal Kombat es una película sencilla que se puede resumir en "historia-pelea-historia-pelea-pelea-FIN", esto es bastante normal si tenemos en cuenta que esta basada en un juego de lucha y mas si tenemos en cuenta que cuando salió esta película la historia de Mortal Kombat no era tan compleja como lo es ahora. Lo mismo se puede decir de los personajes, en el juego no disponían de una gran personalidad y la película intenta darles una que queda bastante bien, Liu Kang rebelde pero noble, Sonya decidida y seria, Johnny Cage chulo y chistoso, Kano desagradable y barriobajero...y así con todos. Los que salen "peor" parados son los ninjas que básicamente no tienen personalidad.



La dulce muerte de Kano

En cuanto a efectos especiales, la mayoría son buenos, como cuando Sub Zero carga su bola de hielo, otros son correctos sin llegar a lucirse como los rayos de Raiden y el único criticable es el aspecto de Reptil en forma de lagarto que es de colores chillones y la verdad, parece un dibujo animado. En cuanto a los escenarios, están muy bien y son muy variados, van desde playas a los interiores siniestros de la isla de Shang Tsung, y se vuelven mas desagradables aun cuando recrean el mundo exterior.

Mortal Kombat no pasará a la historia como una gran película, pero si tenemos en cuenta solo las películas de videojuegos se debería considerar el camino a seguir por todas las demás, habiendo modificado la historia solo para que todos los personajes tuvieran algo de peso en la trama y teniendo un gran respeto a la historia y los personajes originales



¿El arpón de Scorpion se ha convertido en una serpiente?

VALORACIÓN:



BUENA





FIREBRAND (RED ARREMER)

Ghost and Goblins es una famosa saga de Capcom en la que Sir Arthur debía rescatar a la princesa cruzando un mundo entero lleno de todo tipo de demonios. En general eran juegos difíciles que requerían mucha paciencia y practica, un golpe nos dejaba en calzoncillos y el segundo nos mataba, si hacíamos un mal salto y caíamos a un agujero también perdíamos una vida, por lo cual había que mantener la calma en muchos momentos. Uno de esos momentos era cuando te encontrabas a una gárgola roja sentada, que al verte empezaba a volar para acecharte. Recuerdo muchas partidas en las que una de esas gárgolas aparecía y empezaba a volar de un lado a otro,



Ghost and Goblins



Ghouls and Ghost

haciéndome perder, primero la paciencia y después una vida.

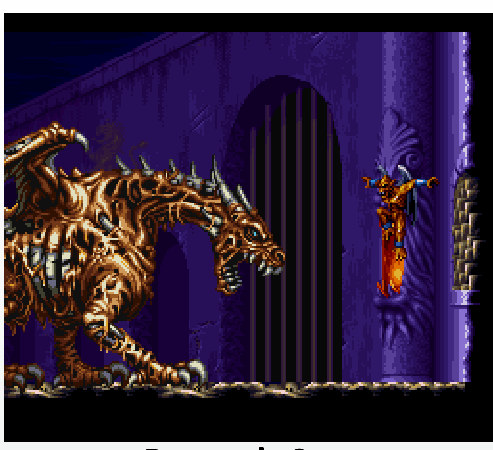
Pues bien, esos enemigos tienen un nombre y no es otro que Red Arremers, debido a su pesadez ganaron mucha popularidad lo que llevó a Capcom a plantearse sacar un juego protagonizado por uno de ellos, que seria renombrado como Firebrand y que terminaría protagonizando una trilogía


Super Ghouls and Ghost

Curiosamente estos juegos se alejan bastante del estilo visto en Ghost and Goblins, pues combinan elementos propios de los RPG con las plataformas y la acción, demostrando que Firebrand además de ser un guerrero era un tipo bastante listo.


Gargoyle's Quest


Gargoyle's Quest II


Demon's Crest

El primer titulo fue Gargoyle's Quest (Makaimura Gaiden: Red Arremer en Japón) y salió en 1990 para la Game Boy. En este juego tomábamos el papel de Firebrand, que debía salvar su mundo de los Destructores y enfrentarse al Rey Breager. Así pues Firebrand debía ir de pueblo en pueblo buscando información, teniendo algún combate aleatorio en el mapa y finalmente superar las pantallas de plataformas para poder avanzar, y mientras lo hacíamos íbamos mejorando nuestras habilidades hasta convertirnos en una demonio my poderoso.

En 1992 apareció el segundo juego Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness (Makaimura Gaiden: Red Arremer II en Japón) que salió para la veterana N.E.S. Esta segunda parte era una precuela en realidad y volvía a repetir la formula de la primera parte, exploración como en un RPG y acción al estilo Ghost and Goblins. Firebrand volvería a obtener un gran poder en esta aventura y terminaría convirtiéndose en leyenda. Un año mas tarde salió para Game Boy llamado Makaimura Gaiden: The Demon Darkness

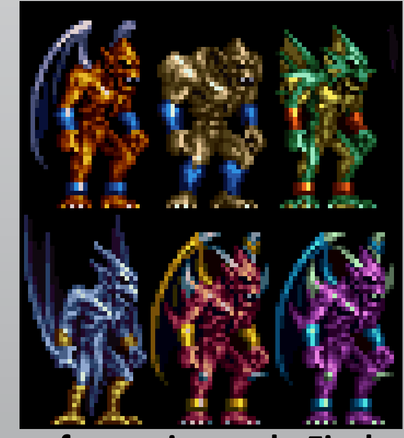


Gargoyle's Quest II

En 1994 apareció Demons Crest (Demon's Blazon en Japon) para Super Nintendo cerrando la trilogía de la mejor manera posible. La historia de este juego se centra en una guerra en el mundo de


Demon's Crest

los demonios provocada por la aparición de unas piedras mágicas que otorgan un gran poder a quien logre conseguirlas todas. Firebrand casi lo logra pero aparece Phalanx que le quita las que posee aprovechando el cansancio de la gárgola Roja. A partir de aquí empezamos un juego donde recorreremos ce-


Transformaciones de Firebrand

menterios, selvas, zonas heladas, cuevas y otros lugares en busca de Phalanx para vengarnos. Firebrand deberá encontrar una serie de objetos para aumentar su poder y sobretodo deberá localizar las Demons Crest. Cada una de ellas nos permitirá transformarnos en una gárgola diferente con nuevas habilidades que deberemos usar para completar el juego. En este



Demon's Crest

juego no hay héroes, Firebrand quiere las Demons Crest para tener mas poder que nadie, mientras que Phalanx quiere ese poder para poner orden en el Reino de los Demonios con una dictadura. Con este gran juego, la saga terminó.

Con cada nuevo Ghost And Goblins volveríamos a ver a los Red Arremer, pero con el tiempo esa saga también empezó a desaparecer, es cierto que salían algunas versiones para consolas portátiles, y que se hicieron juegos similares (Maximo) pero el mundo de Ghost and Goblins parecía no interesar a Capcom. Lo único que quedaba de él era algún guiño en los cross overs de Capcom, así fue como llegó un Red Arremer a ser uno de los enemigos finales de SNK Vs Capcom:



Demon's Crest



Snk Vs Capcom: Chaos

Chaos. Sorprendentemente en Marvel VS Capcom 3 se incluiría a Arthur como luchador y en la versión posterior de este juego también se puede jugar con Red Arremer. Es difícil que la saga Gargoyle's Quest regrese, pero en el mundo de los videojuegos nada es imposible.



Ultimate Ghost And Goblins



Ultimate Marvel Vs Capcom 3

Skullo



Por El Mestre y Skullo



TUROK

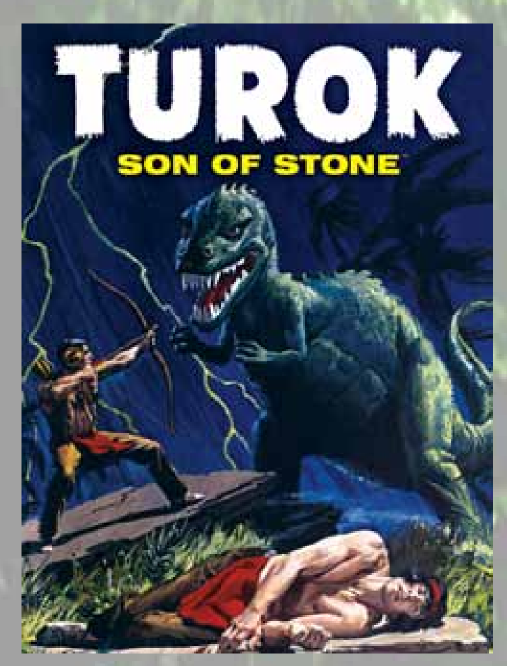
Turok es una saga de videojuegos que se inició en Nintento 64 y PC desarrollado por Iguana, en la que, a grandes rasgos, manejabamos un indio americano en un peligroso mundo lleno de dinosaurios y otras bestias salvajes. Tras el éxito del primer titulo llegarian sus secuelas para Nintendo 64, sus versiones a portatiles y finalmente un nuevo capitulo de la saga apareció para las tres consolas de 128 bits.

Lamentablemente el cierre de Acclaim nos dejó sin nuestro indio favorito hasta que en el 2008 tuvimos una sorpresa, Turok reapareció con un nuevo juego de la mano de Propaganda Games, aunque este nuevo juego poco tenia de parecido a los anteriores, siendo Turok un marine protagonista de un shooter bastante normalito con dinosaurios de por medio y poco mas.

Lo que mucha gente no sabe esque Turok no nació en un videojuego, es un personaje con muchos años de historia detrás, y es que su origen proviene de un comic

Los comics de Turok

En el numero 546 de Four Color Comics (1954) empieza la historia de Turok, un personaje que tendria colección propia poco despues. Turok: Son of Stone (1956) nos contaba la historia de dos indios, un adulto llamado Turok y un adolescente llamado Andar, ambos habian llegado a una zona desconocida para ellos llamada el Valle Perdido donde habitaban animales prehistoricos, y otras amenazas para nuestros heroes que intentaban encontrar el camino de vuelta a casa. Esta primera etapa fue publicada por la mano de Dell Comics y Western Printing and Publishing, y fue la etapa clave para la creacion del personaje. En sus cortas historias veiamos como durante 130 numeros Turok y Andar sobrevivian en el Valle Perdido adaptandose a su peligrosa fauna y buscando una manera para volver a su hogar.

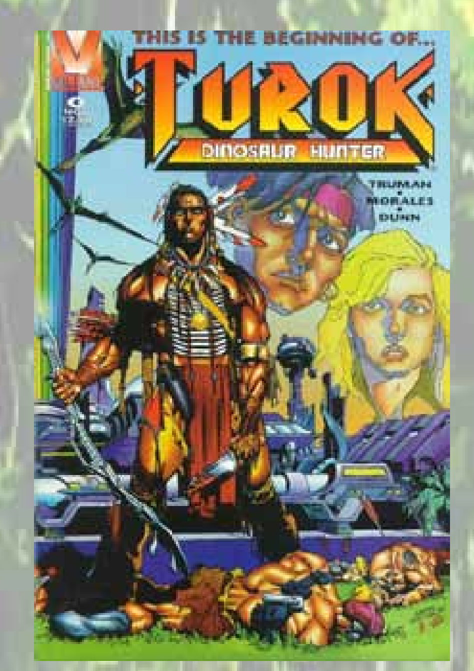




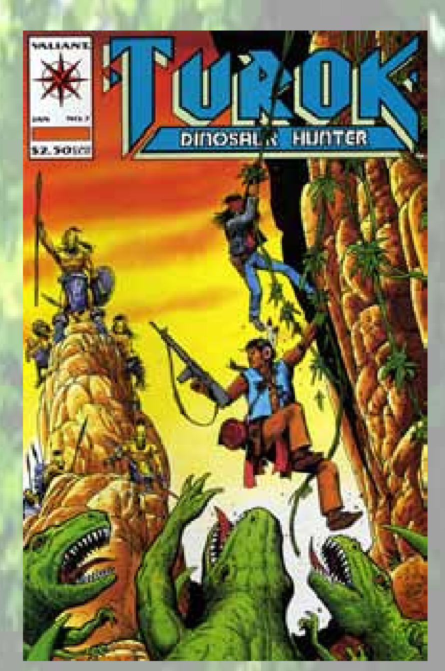


Turok: Son of Stone (Dell Comics)

Años mas tarde, Turok volvió con Turok: Dinosaur Hunter (1993) de la mano de Valiant Comics una serie en la que escapaba del Valle Perdido (ahora llamado Tierra Perdida) pero en vez de volver a su epoca, aparecia en la era actual. En esta nueva etapa el personaje habia cambiado bastante y las historias se centraban en su adaptacion al mundo al que habia llegado. En esta serie se nos informó por primera vez a que tribu india pertenecia Turok (Kiowa-Apache) y tambien volvimos a ver a un anciando Andar que dejaba a su nieto en manos de Turok. Como enemigos teniamos a algunos que provenian de la Tierra Perdida y habian hecho un viaje temporal como Turok, y a otros que eran de la actualidad. Turok: Dinosaur Hunter tuvo 47 numeros y duró unos 3 años, en esta etapa tambien apareceria en algunos comics especiales y cross overs de otros personajes de la editorial. En 1994 Valiant Comics volvió a publicar algunas de las historias originales bajo el nombre: The Original Turok: Son of Stone.







Turok: Dinosaur Hunter (Valiant Comics)

En septiembre del 1997 apareció la tercera etapa de Turok. En esta etapa de la mano de Acclaim Comics se ignoró toda la historia del personaje dandole un nuevo enfoque. Para empezar "Turok" es una especie de poder que se confiere a determinadas personas generación tras generación, y esta vez le ha tocado serlo a un universitario de 20 años, que tendrá que enfrentarse a peligrosos enemigos y pasearse por la Tierra Perdida.

Tras esta etapa Turok dio el salto a los videojuegos, gracias a eso pudimos ponernos en la piel de diferentes personajes que heredan el "poder" de Turok, luchar contra fieros enemigos, y sobrevivir a la "Tierra Salvaje". La aparicion de Turok en comics practicamente desapareció saliendo como mucho en algunos comics basados en los videojuegos.







Turok (Acclaim Comics)

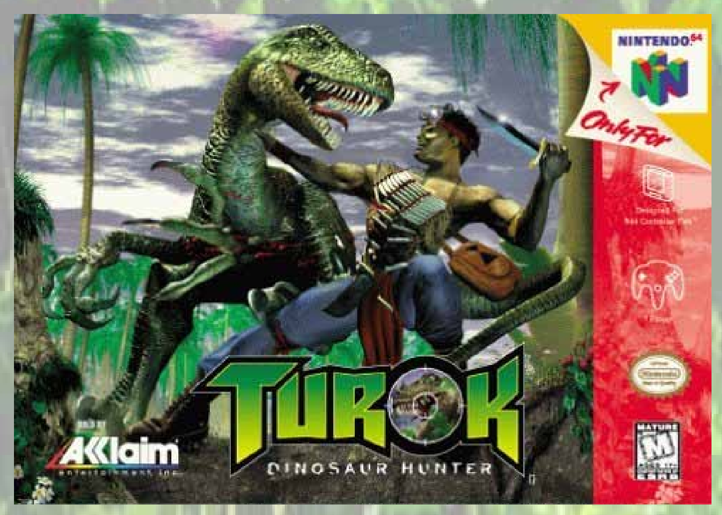
Turok (Dark Horse)

Por fortuna el Turok original no está del todo olvidado, prueba de ello es la pelicula de animación Turok: Son of Stone (2008) y la nueva colección de comics a cargo de Dark Horse que lo toman como referencia.

Skullo.

Los videojuegos de Turok

TUROK: DINOSAUR HUNTER (1997)



A parte de la Tierra, existe otro mundo paralelo, la Tierra Perdida, en donde conviven humanos con dinosaurios y otras criaturas. Para proteger y mantener el equilibrio entre los dos mundos se usa el poder de Turok, que va pasando de generación en generación en la familia Fireseed. Campaigner, un líder de la Tierra Perdida, ha descubierto que si une las piezas del Cronoceptor (un arma que se desmanteló y se esparció por distintas partes del mundo porque era demasiado poderosa) podrá unir los dos mundos y así poder conquistar la Tierra también. Tal' set es el indio que en ese momento tiene el poder de Turok y debe acabar con los planes de Campaigner.

Este shooter en primera persona que apareció para Nintendo 64 y PC revolucionó el género en 1997 (junto con Goldeneye) no solo por tener pantallas muy extensas y sólidas gráficamente, aunque los personajes por aquella época aun se veían poligonales, sino también porque era un shooter con mucha exploración, no era lineal, debíamos buscar y encontrar las llaves para acceder a los siguientes niveles y las piezas del Cronoceptor, entre otras cosas. La jugabilidad también fue una revolución, gracias al stick analógico del mando de Nintendo 64, el andar y apuntar al mismo tiempo era muy preciso y suave.





Hubo críticas hacia este juego porque había demasiada niebla en las pantallas y eso podía esconder fallos gráficos del juego. La niebla se creo para ambientar los exteriores de las pantallas de la Tierra Perdida y hacía efecto de niebla de verdad, en donde el terreno y los enemigos se podían ver poco a poco mejor conforme se acercaban, no aparecían de golpe, esto le daba un toque de suspense y terror al juego. Además, la Nintendo 64 lleva incorporado un chip llamado Z-buffering, que hace que las cosas de lejos no aparezcan y desaparezcan de golpe, así que no se sabe hasta que punto se usó la niebla para esconder errores gráficos.





TUROK 2: SEEDS OF EVIL (1998)



A causa de la explosión de las enormes instalaciones de Campaigner, una parte del poder de Primagen (un alienígena muy poderoso que fue encerrado y sellado por intentar conquistar la Tierra Perdida) ha sido liberado, haciendo que éste movilice sus tropas para destruir los cinco tótems que le tienen sellado y así poder ser liberado del todo. El poder de Turok ha pasado a un descendiente de Tal' Set, Joshua Fireseed, el cual debe de encargarse de asegurar todos los tótems y de destruir definitivamente a Primagen. Adon, una mujer enviada por el Señor de la Tierra Perdida será su guía por los distintos mundos. A parte de todo esto, un ente desconocido llamado Oblivion intentará detener también a Turok.

Este título, que salió a finales de 1998 para Nintendo 64 y PC, superó con creces en todos los aspectos respecto la primera parte, incluso a día de hoy sigue siendo unos de los mejores shooters en cuanto a jugabilidad. Gráficamente fue de lo mejor que había en el momento, con las estructuras de los escenarios, los cuales eran el doble de grandes que en la primera parte, bien detallados, y los enemigos, aunque aun se veían algo poligonales en la época, tenían polígonos flexibles simulando así la piel. Se superaron en el efecto de la niebla y otros efectos ambientales, creando así una atmósfera que simulaba lo más posible la realidad. Mención especial a la música, que era magistral y ambientaba a la perfección los escenarios.

Apuntar y disparar en movimiento seguía siendo preciso y suave gracias a su buen control, aunque en ocasiones puntuales el juego se ralentizaba un poco, pero no se hacía injugable ni mucho menos. El combate contra los enemigos incluyó grandes mejoras. Los enemigos tenían puntos débiles, los cuales hacían que pudiera morir solo de un golpe o de pocos golpes. Cada enemigo tenía varios puntos débiles repartidos por el cuerpo, no solo era la cabeza. Además, las armas más poderosas podían mutilar extremidades y otras partes del cuerpo, matando así también al enemigo. Además de puntos débiles también tenían puntos fuertes, partes duras del cuerpo, armaduras... que hacían que si se disparaba en esos puntos, el enemigo apenas recibía daño.





La inteligencia artificial de los enemigos no tiene nada que envidiar a lo que se ve actualmente: los enemigos usan estrategias de ataque para aprovechar lo mejor posible sus armas, se esconden y esperan el momento que ven conveniente para atacar, si se ven en inferioridad de condiciones, les entra pánico y huyen o van a pedir ayuda a sus compañeros.

Un punto original de este juego es el momento en que montamos y manejamos un dinosaurio, un Styracosaurus concretamente (es de la misma familia que el Triceratops), hace que durante un rato cambie el desarrollo del juego y nos relajemos para luego seguir con nuestra misión.

Este juego también recibió críticas, los escenarios eran tan grandes y había que buscar tantas cosas, que los jugadores se perdían y se frustraban, aunque el juego tenía un mapa (bastante mejorable) que marcaba las zonas por las que ya habíamos pasado para así guiarnos un poco. Los jugadores también criticaban que había poca munición y vida para coger por lo que había que ahorrar munición y vigilar que no nos hicieran mucho daño, en cierta medida el juego era más bien difícil, pero en cada escenario había varios puntos en donde iba saliendo munición y vida todo el rato, así que si nos vemos en un apuro, podíamos ir a estos puntos para regenerarnos del todo y continuar adelante.

A parte de la aventura principal, este juego contaba con un multijugador de hasta cuatro jugadores. Aunque en este modo el nivel gráfico bajaba en picado, la jugabilidad a la hora de moverse, apuntar y disparar era la misma, así que era un modo entretenido para jugar con otras personas.

TUROK: RAGE WARS (1999)



Debido al éxito de las dos primeras partes de Turok, en 1999, se lanzó un título que en principio no seguía la línea argumental, era un multijugador aprovechando que la Nintendo 64 tenía cuatro puertos para cuatro mandos. Al tener que mover cuatro pantallas al mismo tiempo, el nivel gráfico cayó bastante, aun así el control preciso y suave a la hora de apuntar y disparar seguía siendo igual de bueno, así que el juego era entretenido y divertido en compañía de más personas (podríamos decir que este juego es una expansión del multijugador de Turok 2).



Ahora bien, aunque el juego tuviera variedad de armas, personajes, pantallas y modos de juego, pasó sin pena ni gloria y no tuvo mucho éxito, otros shooters multijugador de la época obtuvieron mejores resultados.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (2000)



Oblivion era un dios antiguo que fue destruido por crear el caos en la Tierra Perdida. Una secta está intentando resucitarle, para facilitar la tarea, una de las cosas que debe de hacer es eliminar a Turok, para que el poder de Turok no pueda evitar su resurrección.

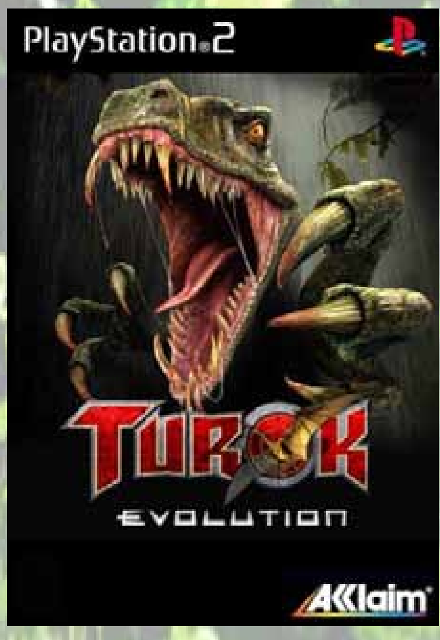
En la segunda parte de la saga, esta secta intentó detener a Joshua, no pudieron, ahora lo vuelven a intentar de nuevo. Aparentemente esta vez consiguen matar a Joshua por proteger a su hermana Danielle y su hermano Joseph. Estos dos consiguen escapar gracias al sacrificio de su hermano, pero no por mucho tiempo, ya que les atrapan otros monstruos. Adon les salva y les dice que ahora el poder de Turok pasará a ellos dos para que acaben con los adeptos de Oblivion, ya que éste está empezando a resucitar causando estragos no solo en la Tierra Perdida, sino también en la Tierra.





La tercera parte de la saga se lanzó en el año 2000 también para Nintendo 64, antes de nada cabe destacar que la intro del inicio de la aventura, fue de las mejores intros de la época hecha con el motor gráfico del juego (no eran videos), las expresiones faciales estaban muy bien conseguidas, entre otras cosas. Ahora bien, el resto del juego fue muy inferior a lo que fue la segunda parte: el motor gráfico era bastante inferior, el juego pasó a ser lineal, ya no había exploración, los enemigos ya no eran inteligentes, todos se lanzaban de cabeza al ataque, y solo tenían un punto débil, la cabeza. Al menos conservaba la suavidad y precisión a la hora de moverse y apuntar. Total, que fue un juego muy inferior a la segunda parte en donde lo más interesante era la historia. También hay que decir que este juego tenía multijugador como las partes anteriores.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (2000)





El indio Tal' set estaba luchando en el viejo oeste de la Tierra contra su enemigo, el capitán Bruckner, cuando de repente los dos son absorbidos y enviados a la Tierra Perdida. Resulta que un mago llamado Tarkeen había invocado a Tal' set para que aceptara el poder de Turok y les ayudara a derrotar a unas criaturas llamadas Slegs, los cuales los estaban invadiendo. Tal' set deberá decidir si ayudar a esta gente y aceptar el poder de Turok o no, algo que le ayudará a decidirse será que descubre que Bruckner se ha aliado con los Slegs.

Este Turok de nueva generación se lanzó en el 2002 para Game Cube, PlayStation 2 y Xbox. La verdad es que para ser un Turok de nueva generación, fue bastante flojo, gráficamente incluso es mejor Turok 2, además de que en este juego hay un efecto extraño que da la sensación como si se estuviera atrapado en una burbuja, escasean los efectos y los detalles, y hay fallos importantes en las proyecciones de las sombras. La inteligencia artificial es muy pobre, la mayoría de enemigos vienen de cabeza atacar, en caso de que se escondan, se esconden siempre de la misma manera. Los enemigos no tienen puntos débiles, aunque algunas armas fuertes provocan mutilaciones. Otra cosa mala de este Turok es que el apuntar ya no es tan preciso y suave como en los demás Turok. El desarrollo del juego es lineal, como Turok 3.

No todo es malo en este juego, al menos mantiene un poco lo que es la esencia de Turok, con el protagonista Tal' set, las originales armas que siempre han habido en todos los Turok, algunos enemigos originales, el poder montar y manejar un Pterosaurio y un multijugador entretenido.



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (2000)



Esta última entrega salió en el 2008 para PS3 y Xbox 360, no tiene que ver prácticamente nada con los demás Turok, ha perdido la esencia por completo. En este juego llevamos un marine llamado Joseph Turok, él y su unidad militar se encuentran atrapados en un planeta lleno de dinosaurios creados artificialmente, así que deben de intentar escapar del planeta y volver a la Tierra.





Este shooter tiene gráficos buenos de última generación, aunque su desarrollo es lineal, y su jugabilidad no es gran cosa, tanto moverse como apuntar y disparar es muy brusco y poco preciso, menos preciso incluso que en Turok Evolution. Ni siquiera tiene un multijugador.

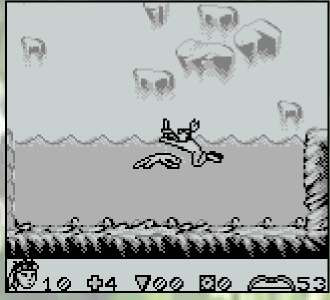
De momento es el último juego de Turok, esperemos que algún dia regrese de la mejor manera posible.

Turoks portátiles

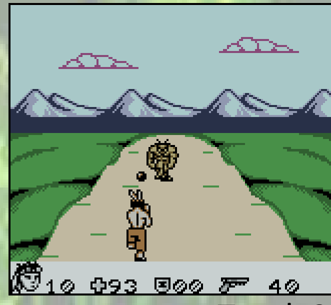
Turok: Battle of the Bionosaurs (1997) salió para Game Boy y fue desarrollado por los principales responsables de los Turoks portátiles, Bit Managers, un grupo de Barcelona que ya había hecho varios juegos para Game Boy (principalmente para Infogrames). Este primer juego era de plataformas, aunque mezcladas disparos y exploración.

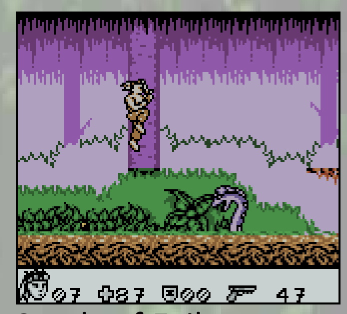
Turok 2: Seeds of Evil (1998) salió para Game Boy Color (compatible con Game Boy) también de la mano de Bit Managers. Este titulo seguía con el estilo de la primera parte, plataformas, disparos y la búsqueda de diferentes "interruptores" para activar portales y encontrar la salida. Como novedad teníamos fases ajenas a las plataformas, así pues podíamos ver a Turok subido a un dinosaurio saltando entre montañas, en un Pterodáctilo mientras evita el fuego enemigo, huyendo de un gigantesco monstruo que le persigue o avanzando hacia adelante ya sea en una barca o a pie, mientras elimina enemigos.





Turok : Battle of the Bionosaurs



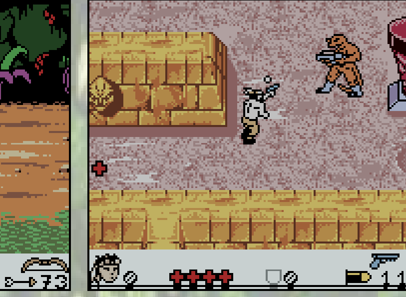


Turok 2: Seeds of Evil

Turok: Rage Wars (1999) salió como juego exclusivo de Game Boy Color (no compatible con Game Boy clásica) y también estaba hecho por Bit Managers. En este juego se cambia la manera de jugar radicalmente, olvidando las plataformas para convertirse en un estilo mucho mas arcade en el que predominan los disparos mientras movemos a Turok por el mapa.

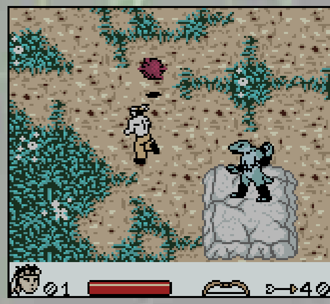
Turok 3: Shadow of Oblivion (2000) también fue un juego exclusivo de Game Boy Color, y de nuevo estaba hecho por Bit Managers. En cuanto al estilo de juego, volvía a olvidarse de las plataformas para centrarse en la acción como en Rage Wars, en este titulo también teníamos partes en las que manejábamos vehículos.





Turok: Rage Wars





Turok 3 : Shadow of Oblivion

Turok Evolution (2002) salió para Game Boy Advance y fue desarrollado por RFX Interactive. En este titulo podíamos elegir entre dos personajes para intentar pasarnos una veintena de difíciles niveles. El desarrollo del juego era al estilo Metal Slug centrado prácticamente en disparar sobre los enemigos que van saliendo a nuestro encuentro. Con este juego terminaron los Turoks de consola portátil, pues la ultima versión no fue adaptada.







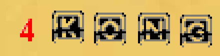
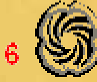
Turok Evolution

Skullo



DONKEY KONG LAND

A lo largo de estas paginas explicaré como encontrar todos los Bonus de este clásico juego de Game Boy para obtener así el 100%. He incluido fotos con anotaciones en rojo para que quede todo mas claro.

Items básicos, objetos y animales:

1- Plátano: Consigue 100 y ganaras una vida extra, los racimos valen por 10 plátanos

2- Globo: Es una vida extra

3- Fichas Kong: Estas fichas se usan en unos Bonus determinados, por cada ficha que tengamos tendremos un intento mas para obtener vidas.

4- Letras K-O-N-G: Si conseguimos todas en el mismo nivel y lo finalizamos podremos guardar la partida.

5- Checkpoint: Salva nuestro avance en cada nivel, de manera que si nos matan continuaremos desde el.

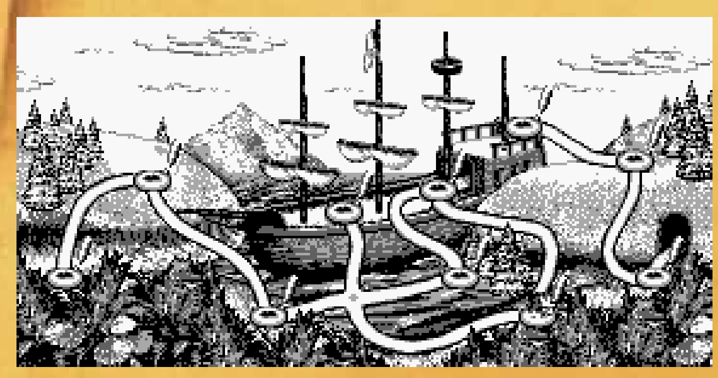
6- Final de nivel: Si nos metemos dentro se terminará el nivel, a veces hay mas de uno.

7- Neumáticos: Si saltamos encima de ellos llegaremos mas alto, algunos los podemos mover empujándolos.

8- Barriles: Podemos usarlos como armas, en los barriles DK recuperaremos a uno de nuestros personajes.

9- Animales: Rambi (el rinoceronte) puede romper paredes y atacar a los enemigos automáticamente, Expreso (el avestruz) puede planear en el aire si le damos muchas veces al botón de salto. Te puedes bajar de ellos con SELECT.

Mundo 01 – GANGPLANK GALLEON AHOY!

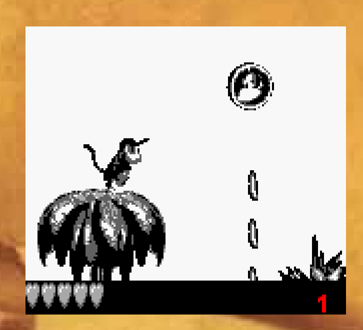


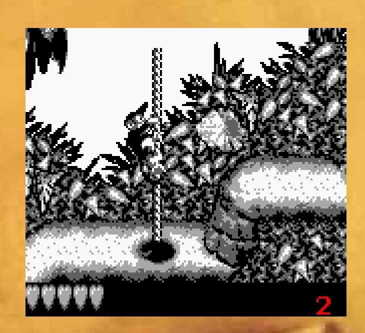
En este primer mundo recorreremos la selva, las montañas nevadas y el barco pirata de los Kremlins, es un mundo sencillo pero con bastante niveles. Hay piedras que bloquean algunos niveles, cuando avances las podrás quitar.

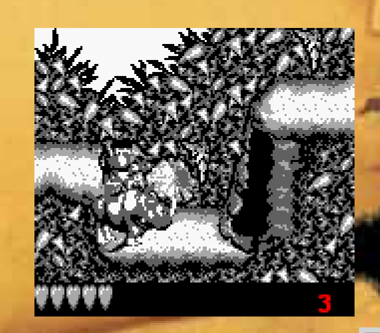
1.1- Jungle Jaunt

Bonus 01: Tras pasar la letra K, avanza por las copas de los arboles hasta llegar a donde veas una Ficha Kong (1) con plátanos debajo, déjate caer siguiendo el rastro de plátanos y abrirás un agujero en el suelo, saldrá una cuerda que te llevara al Bonus (2).

Bonus 02: Justo después de la letra N, veras una Ficha Kong y 3 plátanos, rompe la pared que hay a la derecha para entrar al bonus (3).



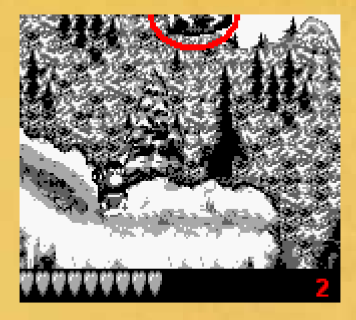




1.2- Freezing Fun

Bonus: Justo después de la letra K (1), nos encontraremos un barril (2) solo hay que meterse dentro.

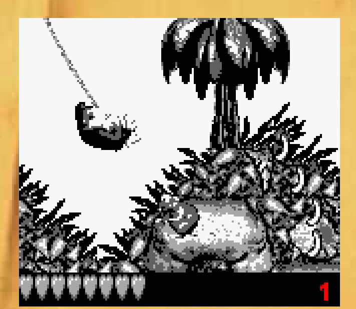


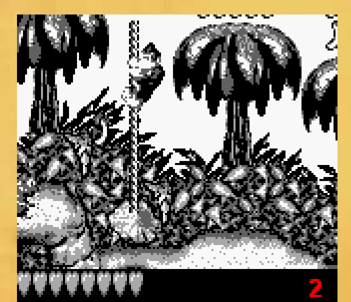


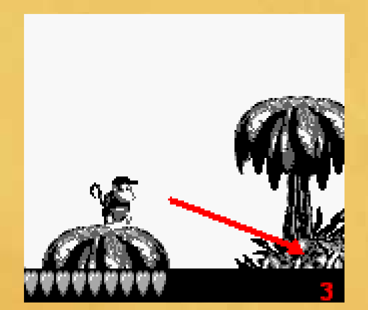
1.3- Simian Swing

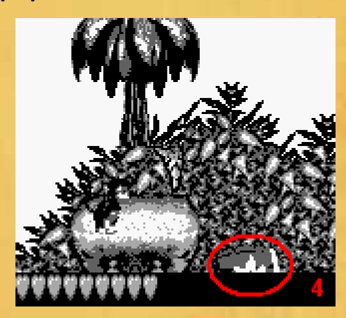
Bonus 01: Cuando pases la parte que hay dos lianas seguidas, veras que hay un rastro de plátanos (1), súbete al árbol y déjate caer siguiéndolo para que salga la cuerda que te lleva al Bonus (2).

Bonus 02: Pasado el Checkpoint, en la zona en la que caminas por los arboles busca una fila de plátanos en la parte inferior de la pantalla (3) y salta hacia ella, ahí encontraras un barril que te disparara a donde esta el Bonus (4).







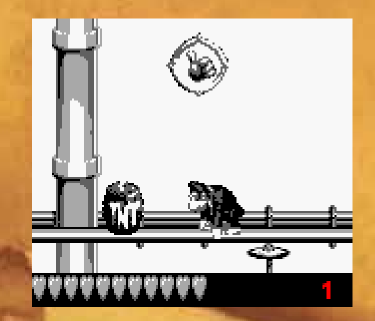


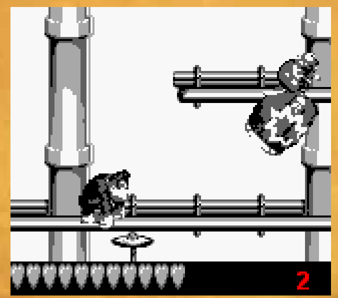
1.4- Deck Tek

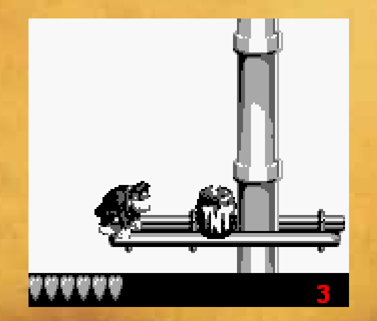
Bonus 01: Justo donde esta el primer Checkpoint, encontraremos un barril TNT (1), úsalo para matar a la abeja que hay mas adelante y encontraras el barril detrás suyo (2).

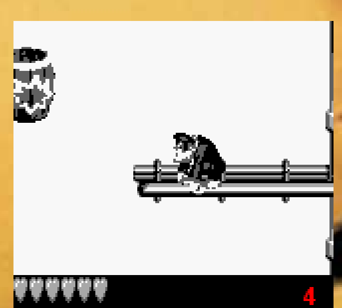
Bonus 02: Pasado el segundo Checkpoint, sigue avanzando hasta pasar una zona en la que hay que subir por plataformas con serpientes, sigue la pantalla y veras un barril TNT (3), el bonus esta en la plataforma que hay justo encima de donde estas, para alcanzarlo salta a la plataforma de su derecha y luego salta a la de la izquierda (4).

NOTA: Antes de terminar el nivel coge el barril que hay al lado de la salida, te valdrá para desbloquear uno de los siguientes niveles (a tu elección) después podrás acceder al nivel que no hayas seleccionado.



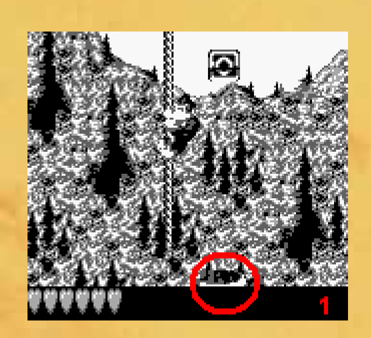


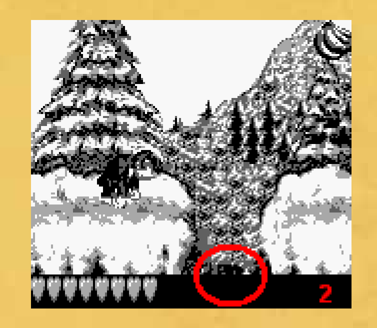




1.5- Rope Ravine

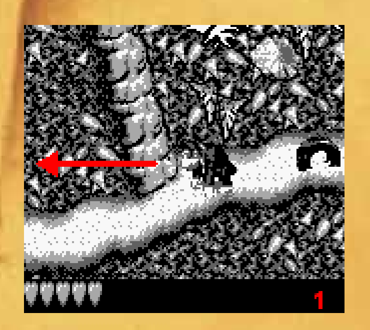
Bonus 01: El barril de Bonus esta justo debajo de la letra O.
Bonus 02: Déjate caer a la derecha de la plataforma donde consigues la letra N.

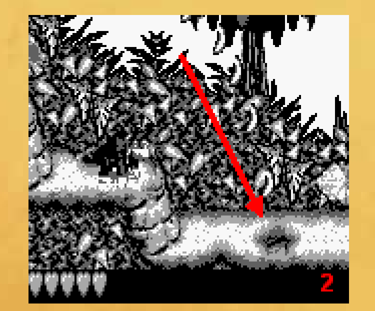

1

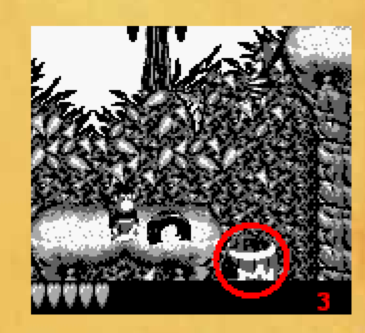

2

1.6- Tire Trail

Bonus 01: Nada mas empezar ve a la derecha y déjate caer donde esta el cerdo volador (veras un neumático) desde ahí ve a la izquierda (1), salta a la plataforma y veras el barril de Bonus.
Bonus 02: Después de la letra O, veras una zona con Kremlings, al final hay un rastro de plátanos déjate caer para romper el suelo (2) y saldrá la cuerda que te llevara al Bonus.
Bonus 03: Tras pasar el Checkpoint ve hacia la derecha hasta que veas una abeja con el barril de Bonus debajo (3).


1

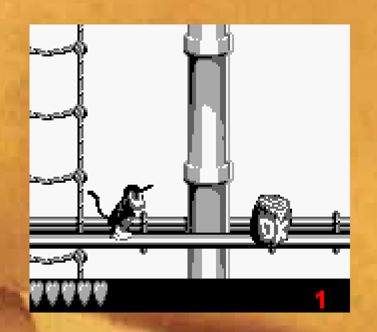

2

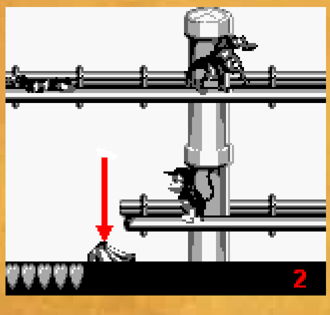

3

1.7- Riggin' Rumble

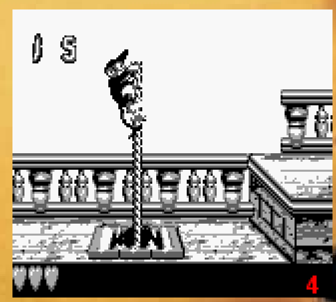
Bonus 01: Tras pasar la letra O sube por la parte en la que hay cuerdas con serpientes y veras un barril DK (1) ves a la derecha, baja a la plataforma de abajo y ve a la izquierda (2) veras unos plátanos, déjate caer y llegaras al Bonus.

Bonus 02: Tras pasar la letra N y un par de zonas de cuerdas con serpientes llegaras a unos postes, en uno de ellos hay un rastro de plátanos (3), déjate caer siguiéndolo y romperás el suelo, saldrá la cuerda que te llevara al Bonus (4).


1


2

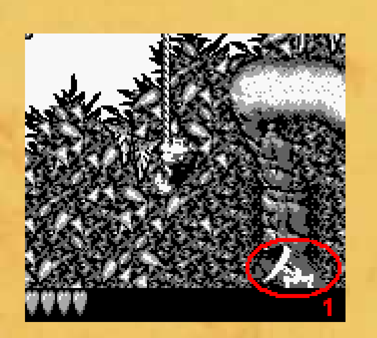

3

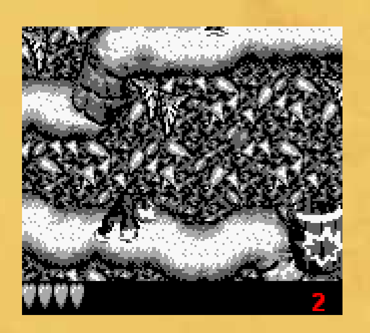

4

1.8- Congo Carnage

Bonus 01: Nada mas empezar metete en el barril y agárrate a la cuerda, permanece en la parte baja de la cuerda y veras el barril de Bonus (1).

Bonus 02: Justo después del Checkpoint sigue el camino hacia a la derecha y veras el barril de Bonus (2).





1.9- Arctic Barrel Blast

Bonus 01: Nada mas empezar el nivel metete en el barril y cuando te dispare muévete a la izquierda (1)

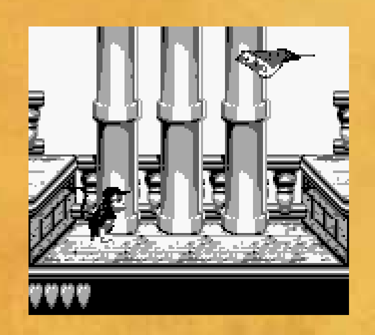
Bonus 02: Tras el Checkpoint hay una parte en la que te vas disparando de barril en barril, en el último (que apunta hacia abajo) busca un plátano en la parte baja de la pantalla (2) y disparate hacia el, ahí esta el Bonus.



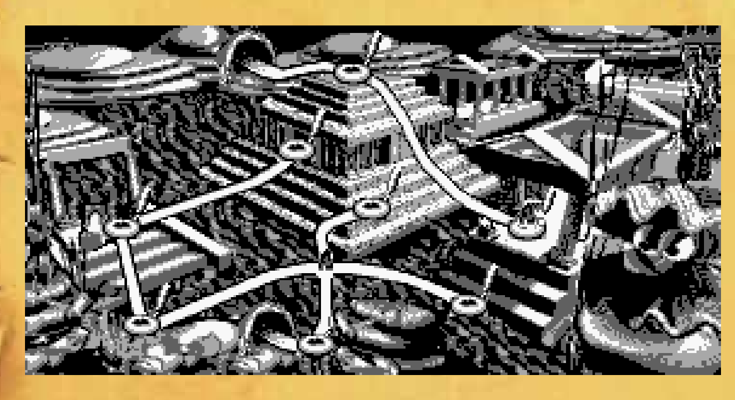


1.10- Wild Sting Fling (Jefe del Mundo 1)

Consejo: Este es el jefe del mundo 1, es una mantaraya que va volando hacia nosotros. Derrotarle es muy sencillo, solo hay que saltarle encima cuando se acerque, con cada golpe que recibe se mueve a mas velocidad. Aguanta 7 golpes.



Mundo 02 – KREMLANTIS

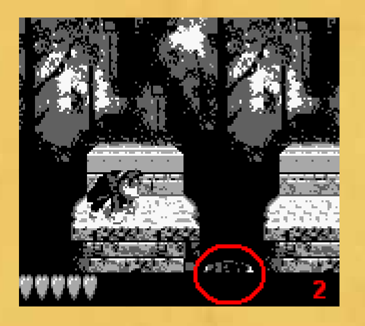


En el segundo mundo recorreremos diversos templos abandonados, algunos de ellos bajo el agua por lo que nos encontraremos los primeros niveles acuáticos (en los que no hay ningún Bonus)

2.1- Tricky Temple

Bonus: Tras la letra N llegaremos a unas plataformas con serpientes y una en la que hay un Kremlin saltando, justo al lado derecho de esa plataforma esta el barril.


1


2

2.2- Kremlantis Kaos

NOTA: En este nivel no hay ningún Bonus.

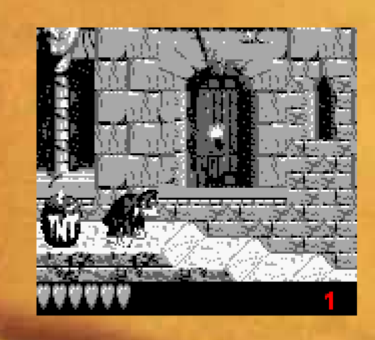
2.3- Reef Rampage

NOTA: En este nivel no hay ningún Bonus.

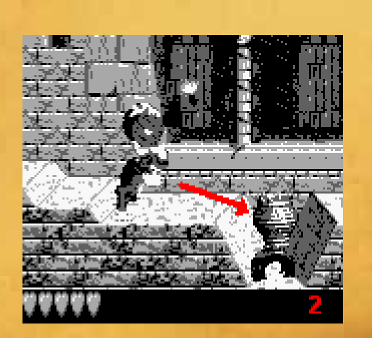
2.4- Snake Charmer's Challenge

Bonus: Justo después de coger la letra K veras un barril TNT (1), úsalo para romper el barril del que salen serpientes (2), salta en el neumático y llegarás al Bonus.

NOTA: Antes de terminar el nivel coge el barril que hay al lado de la salida, te servirá para romper las piedras que bloquean algunos niveles.



1


2

2.5- Chomps Colisseum

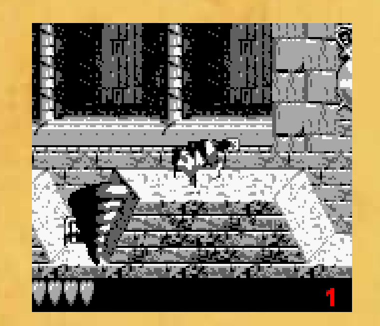
NOTAS: En este nivel no hay ningún Bonus. Antes de terminar el nivel coge el barril que hay al lado de la salida, te servirá para romper las piedras que bloquean algunos niveles

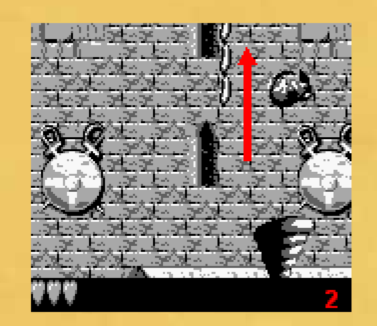
2.6- Nautilus Chase

NOTA: En este nivel no hay ningún Bonus.

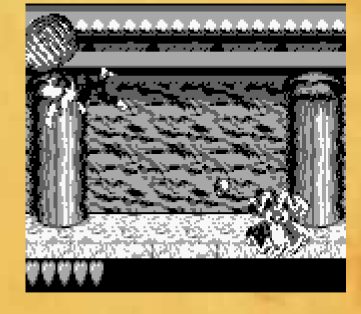
2.7- Swirlwind Storm

Bonus: Justo después la letra N (1) veras un rastro de plátanos por la parte de arriba de la pantalla, súbete al tornado que hay mas adelante, retrocede (2) y así podrás alcanzar el Bonus.



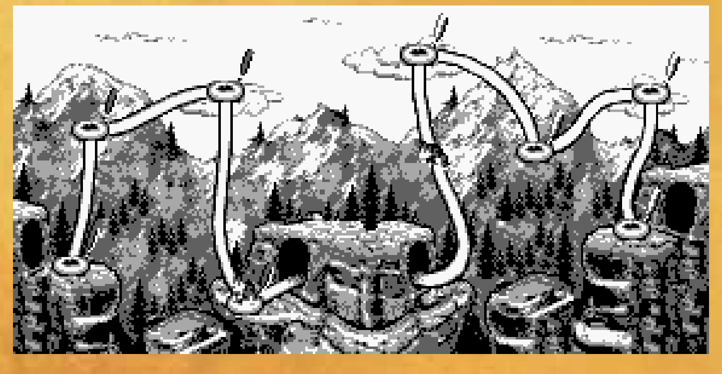


2.8- Seabed Showdown (Jefe del Mundo 2)



Consejo: Este Jefe es muy sencillo de derrotar, solo tienes que colocarte en la esquina en la que veas una almeja, cuando el enemigo te dispare, apártate de manera que su disparo rebote en la almeja y le termine dando a él. Repite el proceso 8 veces y lo habrás derrotado.

Mundo 03 – Monkey Mountains and Chimpanzee Clouds

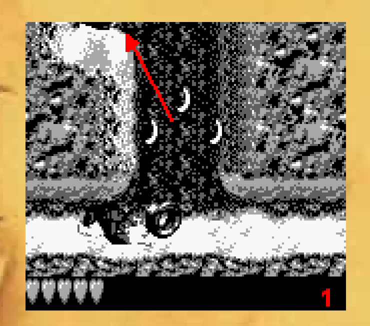


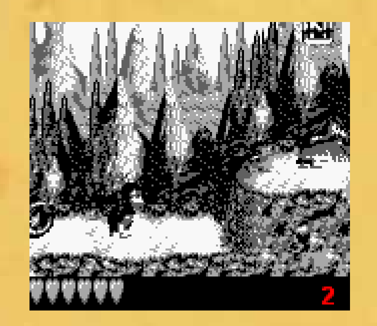
Este mundo tiene niveles de montaña y niveles en las nubes, en estos últimos tendremos que tener mucho cuidado pues en algunos iremos en una plataforma móvil sin haber nada debajo y cualquier fallo nos costará una vida.

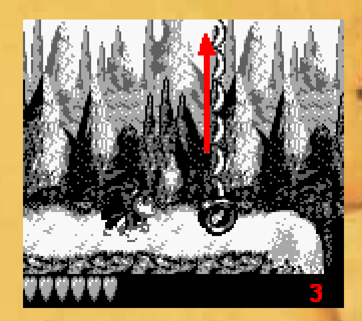
3.1- Pot Hole Panic

Bonus 01: Cuando llegues a la parte donde hay un neumático y la letra O, avanza por la zona estrecha empujando el neumático hasta donde hay 3 plátanos (1), salta sobre el y llegaras al barril de Bonus.

Bonus 02: Coge el neumático que hay justo antes de la letra N (2) y retrocede un poco hasta bajarlo al nivel inferior, luego avanza hacia delante empujándolo hasta que veas una fila de plátanos (3) salta sobre el y llegaras al Bonus.


1

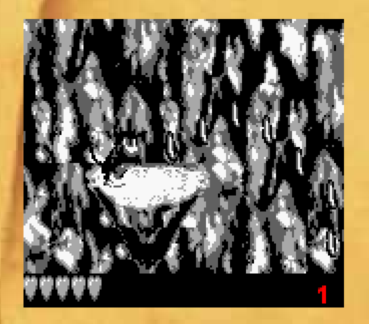

2


3

3.2- Mountain Mayhem

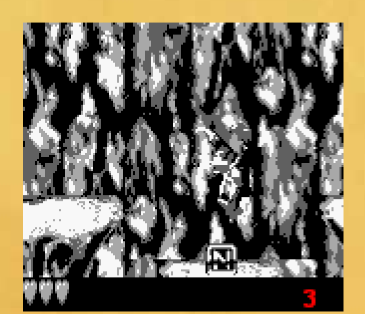
Bonus 01: Tras pasar la letra K y seguir hacia delante, veras un rastro de plátanos (1), salta y cae donde te marcan y romperás el suelo, así saldrá la cuerda que te lleva al Bonus (2).

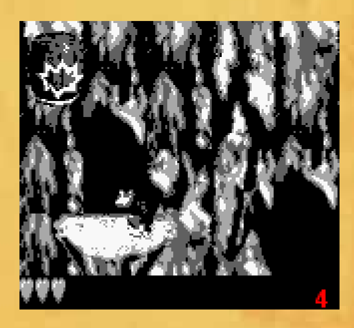
Bonus 02: Tras pasar la letra N (3), sigue hacia la izquierda, hasta la zona en la que tienes que subir por unas plataformas (hay cuevas de fondo) al subir mira a la izquierda (4), ahí esta el Bonus.


1



2


3

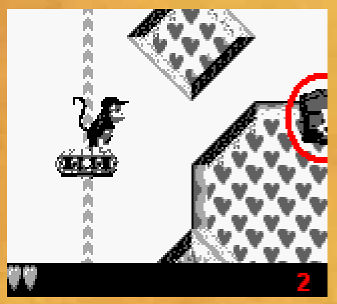

4

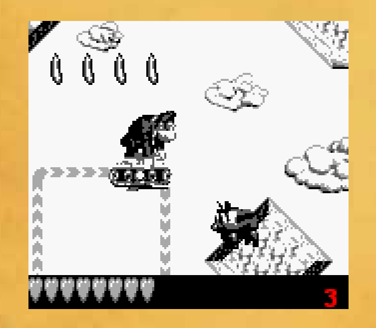
3.3- Track Attack

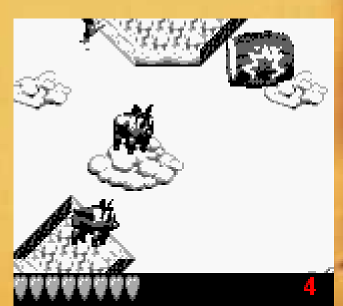
Bonus 01: Tras pasar la letra K (1) súbete a la plataforma móvil y estate atento a la zona derecha de la pantalla, justo antes de llegar a la zona donde hay una abeja, veras un barril (2), haz la ruleta con Diddy y salta hacia el Barril.

Bonus 02: Tras pasar la letra N, súbete en la plataforma hasta que veas a dos cerdos voladores (3), salta encima de ellos y veras el barril de Bonus (4).


1


2

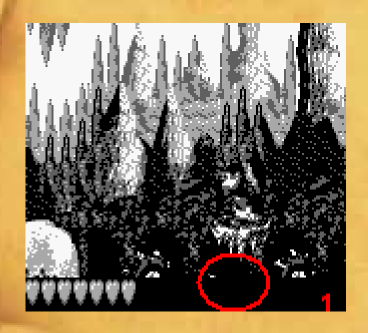

3

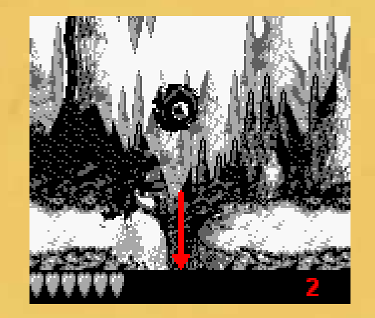

4

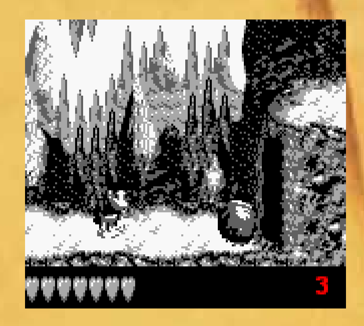
3.4- Spiky Tire Trail

Bonus 01: Nada mas empezar el nivel sigue hacia la derecha hasta que llegues a una plataforma que se mueve entre dos ruedas con pinchos, tírate por el agujero entre las dos ruedas (1), ahí esta el barril.

Bonus 02: Tras pasar la letra N sigue avanzando a la derecha hasta que veas una rueda que se mueve arriba y abajo y tiene un hueco debajo (2), déjate caer y llegaras a una zona con un barril metálico. Tíralo contra la pared derecha de la parte inferior (3) y podrás entrar al Bonus.

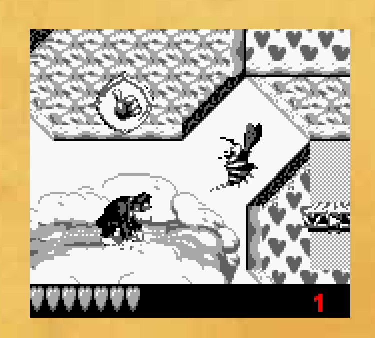






3.5- Skyhigh Caper

Bonus: Tras pasar el segundo Checkpoint (1), llegaras a una zona en la que hay un cerdo volador y varios plátanos detrás suyo, salta hacia allí (2) y caerás en el barril de Bonus.

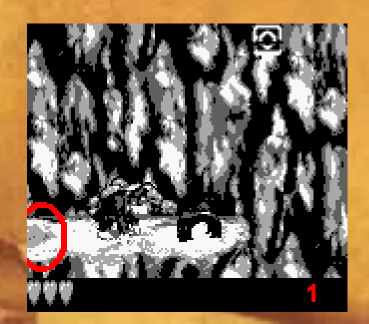


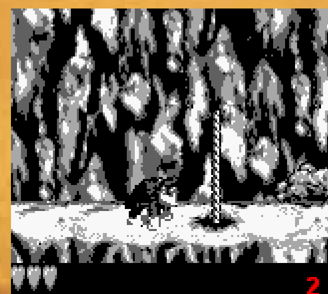


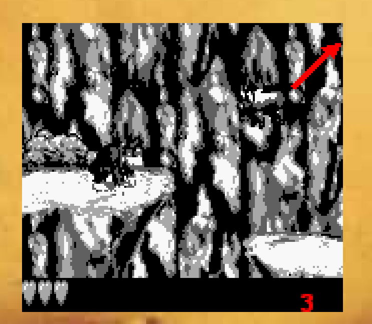
3.6- Landslide Leap

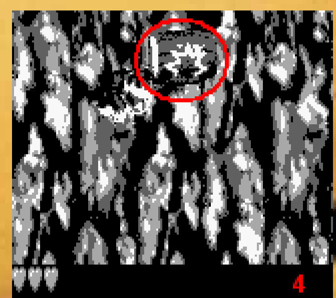
Bonus 01: Cuando veas la letra O, usa el neumático para saltar hacia la izquierda (1) y romper el suelo (veras que hay una marca) de ahí saldrá la cuerda que te llevará al Bonus (2)

Bonus 02: Tras pasar la letra N veras un pequeño buitre y mas adelante un cerdo volador (3), salta sobre el cerdo y muévete a la derecha para entrar al barril de Bonus (4).





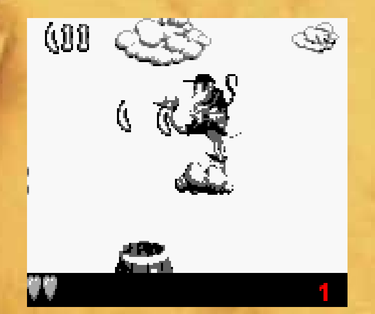


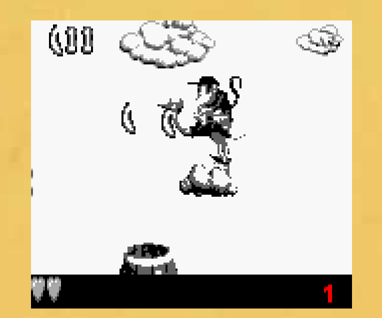


3.7- Collapsing Clouds

Bonus 01: Nada mas empezar avanza hacia la derecha tras coger a Expresso, cuando llegues a la zona donde hay dos nubes que se deshacen fíjate bien que debajo de una de ellas esta el Bonus (1).

Bonus 02: Tras pasar el Checkpoint y un grupo de 4 nubes que se deshacen, llegaras a una nube grande con dos castores, justo después hay otro grupo de nubes que se deshacen (2), debajo de la segunda nube (3) esta el Bonus.









3.8- Mad Mole Holes (Jefe del Mundo 3)

Consejo: Este jefe es bastante fácil, irá saliendo de alguno de los tres agujeros y te tirara el casco, cuando lo haga aprovecha para saltarle en la cabeza, con cada golpe se volverá mas rápido. Aguanta 8 golpes.

Mundo 04 – BIG APE CITY



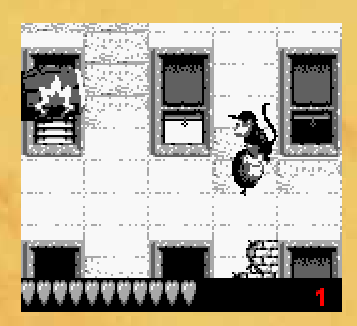
Ultimo mundo del juego esta basado en la ciudad, recorreremos los edificios hasta encontrar a K.Rool.

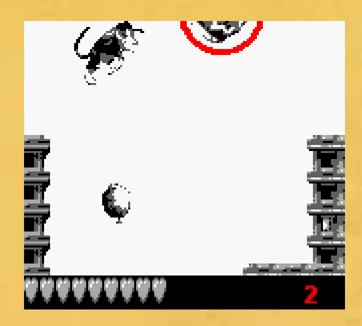
4.1- Balloon Barrage

Bonus 01: Nada mas empezar súbete al globo que tienes delante, cuando te lleve hacia arriba, salta a la izquierda (1).

Bonus 02: Tras pasar el Checkpoint llegaras a una zona en la que tendrás que ir pasando por encima de grupos de globos, tras pasar un cerdo volador y un grupo

de globos con una abeja en medio, estate atento al siguiente grupo, en la parte superior de la pantalla esta el barril de Bonus justo encima del tercer globo (2).

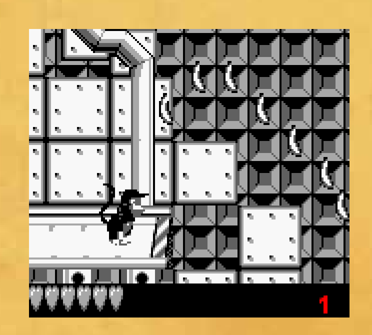


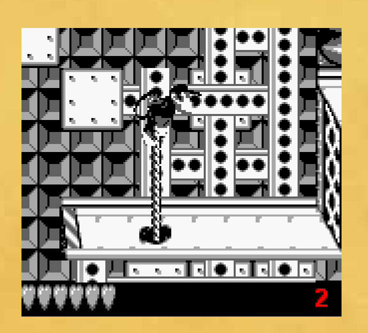


4.2- Kong Crazy

NOTA: En este nivel hay muchas letras K-O-N-G, las que salen seguidas son “falsas” y solo valen para usarlas de plataformas, las letras KONG reales, son las que hay al final del nivel.

Bonus: Después del Checkpoint, las letras KONG formarán dos puentes por separado (uno con KO y el otro con NG) mas adelante verás un rastro de plátanos (1) salta y síguelo para romper el suelo y que salga la cuerda del Bonus (2)

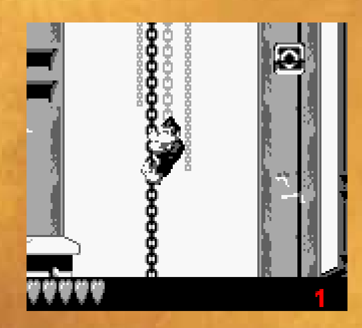


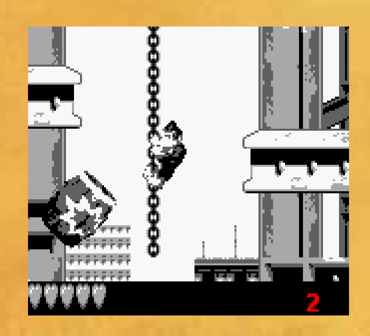


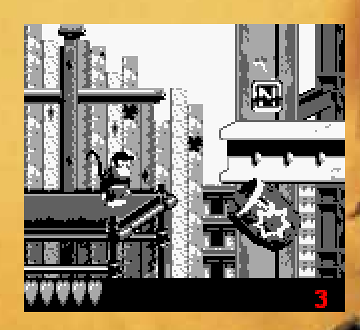
4.3- Construction Site Fight

Bonus 01: Cuando lleguemos a la cadena que tiene la letra O al lado (1), bajamos por ella y veremos el barril (2).

Bonus 02: Esta justo debajo de la letra N (3).



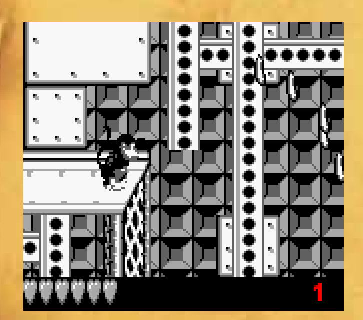


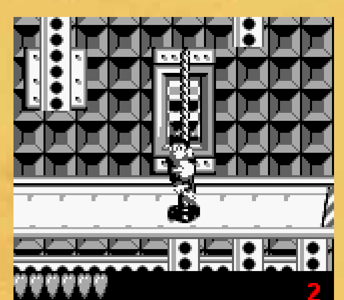


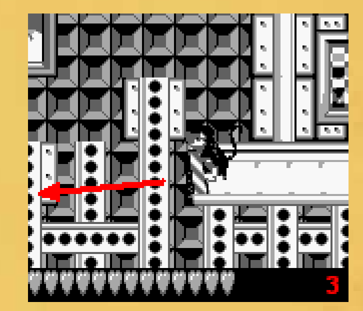
4.4- Fast Barrel Blast

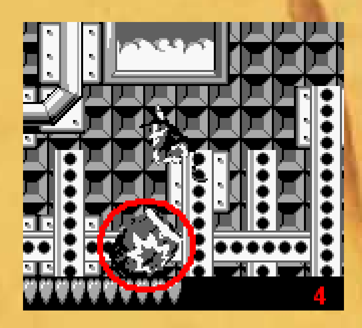
Bonus 01: Avanza hasta que veas una plataforma que tiene delante un rastro de plátanos (1), déjate caer siguiéndolo y romperás el suelo, de ahí saldrá la cuerda que te llevara al Bonus (2)

Bonus 02: Tras la letra N avanza hasta que veas un cerdo volador con un barril debajo, el barril te disparará a una plataforma (3), salta hacia atrás y veras el barril de Bonus (4).



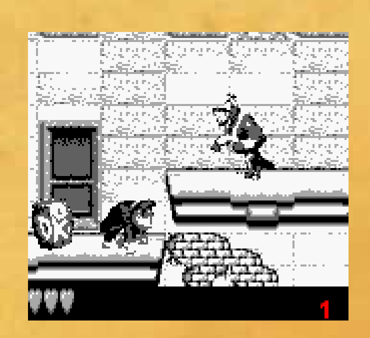


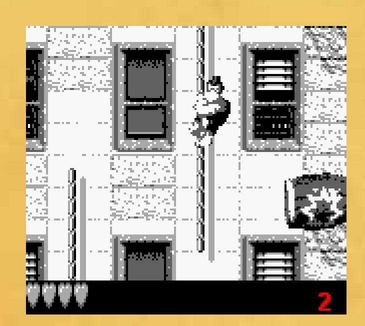




4.5- Skyscraper Caper

Bonus: Tras pasar el chekpoint sigue avanzando hasta que pases dos barriles DK, el segundo esta justo al lado de un Kremlin de los fuertes (1) después de eso llegaras a una zona en la que tendrás que saltar agarrándote a postes giratorios (que son como cuerdas) esquivando abejas, en el tercer poste sube hacia arriba y veras un cuarto poste y el barril de Bonus (2).

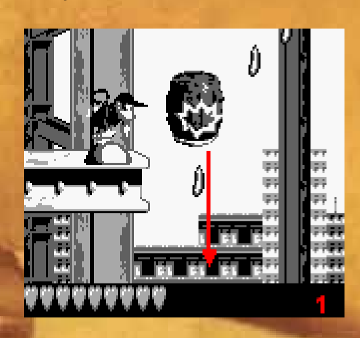


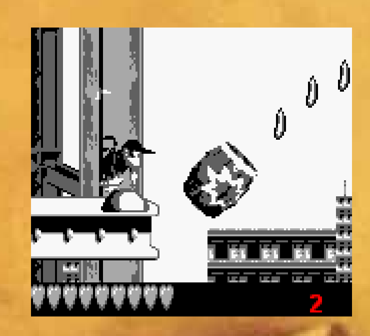


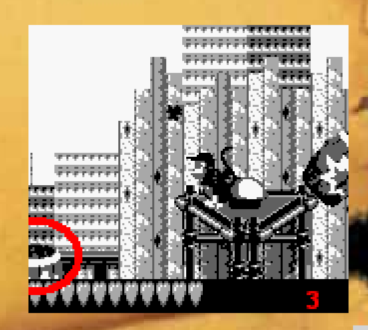
4.6- Button Barrel Blast

Bonus 01: Tras coger la letra K llegaras a un barril de los que te disparan (1), usa el botón para apuntar hacia abajo (donde esta el plátano) y llegaras al bonus.

Bonus 02: Tras el Checkpoint encontraras un barril de los que te disparan (2) caerás en una pequeña plataforma con un botón, el barril de Bonus esta justo a tu izquierda (3).



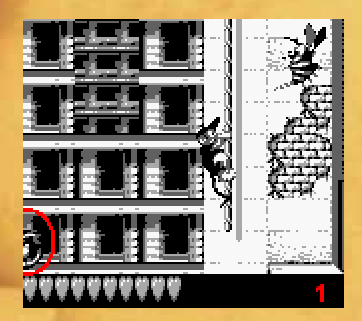


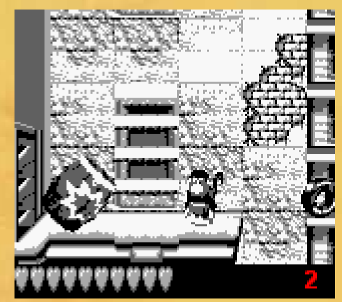


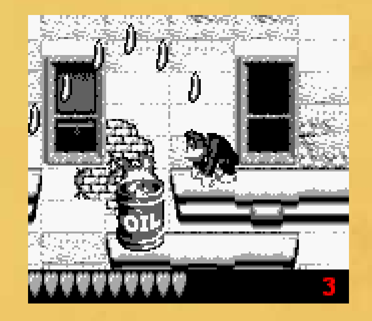
4.7- Oil Drum Slum

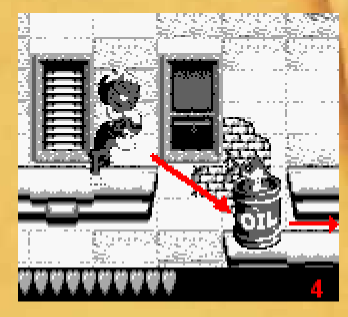
Bonus 01: Justo en el poste giratorio donde consigues la letra O, si te fijas a la izquierda hay un neumático (1) salta hacia el y luego salta hacia la izquierda para llegar al Bonus (2)

Bonus 02: Llega hasta la parte en la que hay un barril OIL con un Kremlin de los fuertes y un barril TNT a su izquierda (3), mata al Kremlin y coge el barril TNT, vuelve hacia atrás y rompe el barril OIL (4), luego baja a su plataforma y ve a la derecha hasta que veas el barril de Bonus.









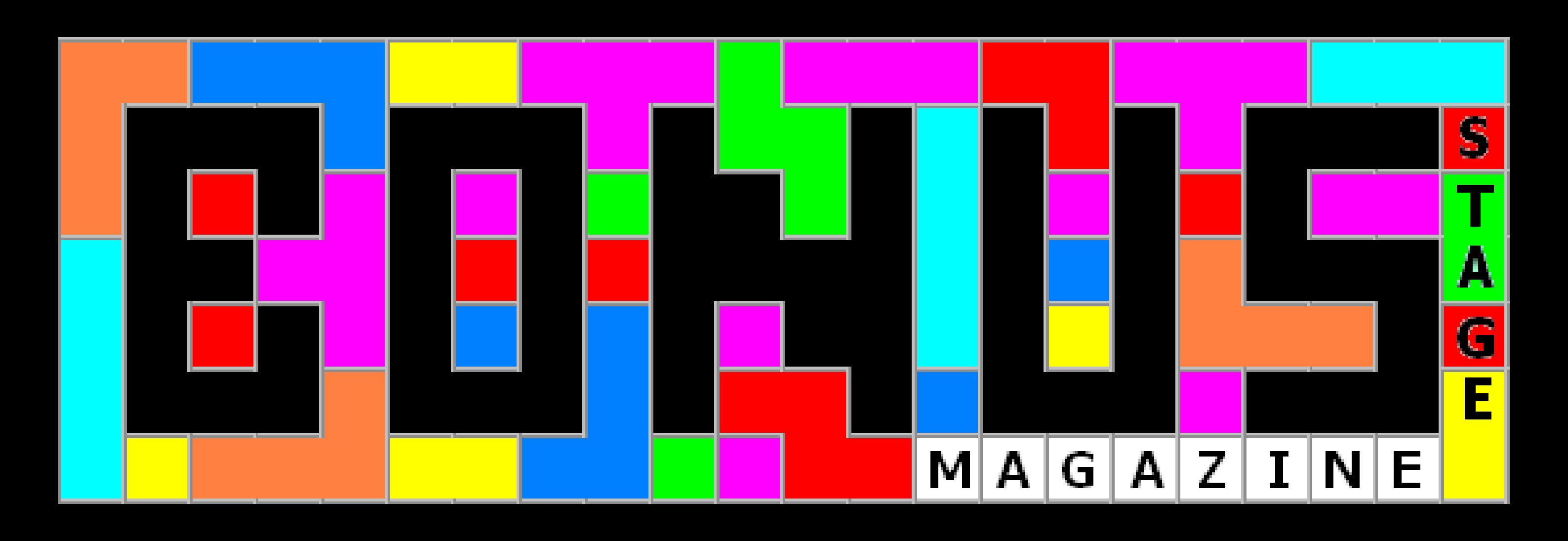
4.8- K.Rool Kingdom (Jefe final)

Consejo: Para hacer daño a K.Rool tienes que saltar en su cabeza cuando lance su corona, tras darle 6 golpes empezara a correr de un lado a otro saltando, tras seis saltos volverá a lanzar la corona, dale 7 veces mas y le habrás derrotado.

Tras esto tendrás por fin el 100% del juego.




Skullo



Numero 02

Diciembre 2011